

ALT!

260 SEITEN

retro
GAMER

* SPEZIAL 2/2017

Deutschland € 14,95 Österreich € 16,90 Schweiz SFR 25,80

C64



COMMODORE 64

Alles über den legendären Brotkasten C64

Die besten Spiele ★ Die Macher ★ Die 8-Bit-Verwandtschaft



IM HEFT Access Software • Airborne Ranger • Andrew Braybrook • Barbarian • Bard's Tale • Boulder Dash • Bruce Lee • C128 • Chris Hülsbeck • Dan Buntun • Elite • Feud • Gaming Construction Set • Geoff Crammond • Ghostbusters • Hewson Consultants • Hexenküche • Impossible Mission • Jeff Minter • Katakis • Kennedy Approach • Kickstart 2 • Kingsoft • Lazy Jones • Monty on the Run • Paratroid • Plus/4 • Red Storm Rising • Rob Hubbard • Salamander • Seven Cities of Gold • Shadowfire • Shoot-em-ups • Sid Meier's Pirates • Spy vs Spy • System 3 • Telengard • The Sentinel • They Stole a Million • Thrust • Times of Lore • Turrigan 2 • U.S. Gold • Vorsprung durch Sprites • WizBall • Zak McKracken





Anatol
Locker



Heinrich
Lenhardt



Knut
Gollert



Jörg
Langer



Michael
Hengst



Mick
Schnelle



Roland
Austinat



Winnie
Forster

38911

BASIC BYTES FREE

N och 38911 Bytes frei – das beschreibt ungefähr auch den Zustand in der Retro-Gamer-Redaktion.

Denn unsere Netzwerk-Laufwerke sind vollgestopft mit Buchstaben und Bildern für dieses Sonderheft! Was übrigens viele nicht wissen: Die berühmte Einschaltmeldung des Commodore 64 wurde in diesem Moment wirklich live berechnet – eine Abweichung von den 38911 für BASIC nutzbaren Bytes direkt nach dem Einschalten deutete auf fehlerhaften Speicher hin oder auf ein eingestecktes ROM-Modul (das sich ab der Hexdezialadresse \$8000 über das RAM blendete).

Und damit Willkommen zu unserem großen Sonderheft zum C64 – dem erfolgreichsten Heimcomputer der Welt, dem beliebtesten Computer der Deutschen, dem Baby von Jack Tramiel, der langjährigen Goldgrube für Commodore. Schon sein Spitzname „Brotkasten“ (der auf die dicklich-runde Form und die beige Farbe des Gehäuses anspielt) zeigt, dass die 8-Bit-Rechner seinen Fans ans Herz gewachsen war. Er war für sie nicht einfach ein Rechenknecht, sondern Eintrittstor in die Welt der Computer, eine Unterhaltungsmaschine, ein wichtiges Hobby. Zehntausende lernten damit das Programmieren, und von diesen landeten nicht wenige später selbst in der Computer- oder Spielebranche.

Weil der C64 von Beginn an halbwegs bezahlbar war und viele grafische sowie akustische Tricks beherrschte, was ideal

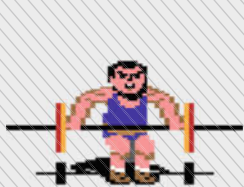
für Spiele war, verkaufte er sich von Beginn an gut. Und weil er sich so gut verkaufte, wurden immer mehr Spiele dafür programmiert. Über 10.000 kommerzielle Games gibt es wohl für den C64, dazu kommen unzählige Freeware- und Public-Domain-Titel. Selbst heute noch wird dafür programmiert, dank einer lebendigen Homebrew-Szene.

Wir haben die 260 Seiten dieses Sonderhefts in vier Bereiche gegliedert: Im Heftteil **Die Plattform** stellen wir den Commodore 64 an sich vor und geben einen Überblick über das, was ihn ausmachte, inklusive der besten Spiele oder auch wenig bekannter Geheimtipps. Im darauffolgenden Teil **Die Spiele** behandeln wir 33 Commodore-64-Titel ausführlich, sei es aus Sicht unserer Spieleveteranen oder im Hinblick auf ihre Entstehungsgeschichte. Danach widmen wir im Heftteil **Die Macher** mehrere Artikel wichtigen Firmen und Einzelpersonen, bevor es in der Kategorie **Die Verwandtschaft** noch um Vorgänger, Spin-offs und Nachfolger geht, darunter VC-20, Plus/4 und C128.

Viele Seiten dieses Sonderhefts sind in den letzten Jahren bereits im regulären Retro Gamer erschienen, wir haben sie jedoch neu geordnet und teils überarbeitet. Außerdem haben wir natürlich etliche Artikel ganz neu für dieses Heft produziert.

Wir wünschen euch viel Spaß bei dieser Reise in die Vergangenheit!

Euer Retro Gamer Team



COMMODORE 64



Die Plattform

- 006 Vorsprung durch Sprites
- 008 Commodore 64: Die Retrospektive
- 014 Commodore 64: Das Innenleben
- 020 34 Jahre – Spielerveteranen blicken zurück
- 024 Commodore 64: Außenseiter-Spiele
- 028 Die 25 besten Commodore 64-Spiele
- 038 Commodore 64: Vergessene Spiele
- 044 Gaming Construction Sets
- 048 Die Geschichte der Shoot-em-ups



Die Spiele

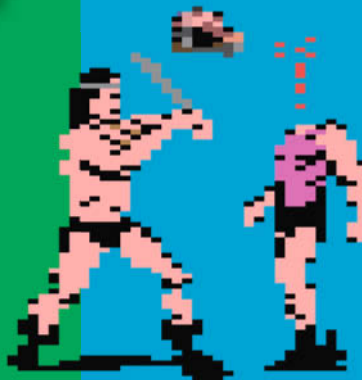
- 058 Spiele als Einstiegsdroge
- 060 Airborne Ranger
- 062 Amazon
- 064 Bard's Tale
- 072 Barbarian
- 074 Boulder Dash (I)
- 076 Boulder Dash (II)
- 084 Bruce Lee
- 088 Elite
- 096 Feud
- 100 Ghostbusters
- 102 Gribbly's Day Out
- 106 Hexenküche
- 108 Impossible Mission
- 112 Katakis
- 118 Kennedy Approach
- 120 Kikstart 2
- 122 Lazy Jones
- 126 Monty on the Run
- 128 Paradroid (I)
- 134 Paradroid (II)
- 136 Red Storm Rising
- 138 Salamander
- 140 Sid Meier's Pirates!
- 142 Seven Cities of Gold
- 144 Shadowfire & Enigma Force
- 150 Spy vs Spy
- 152 Telengard
- 154 The Sentinel
- 156 They Stole A Million
- 158 Thrust
- 160 Times of Lore
- 162 Turricon 2
- 168 Wizball
- 170 Zak McKracken





Die Macher

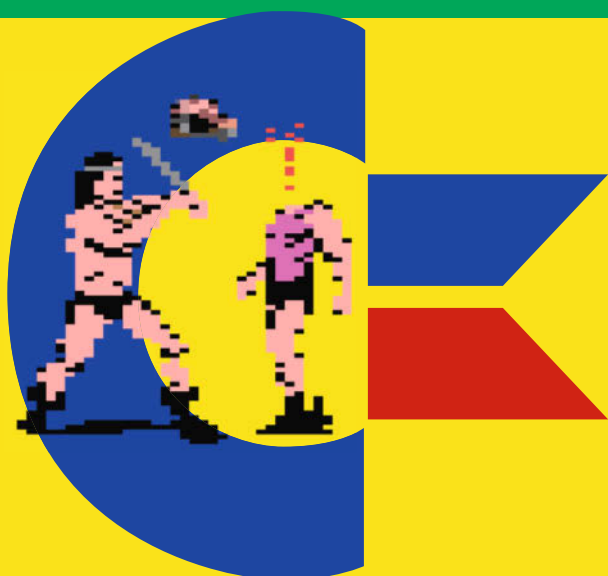
- 174 Geniale Pioniere
- 176 Made in Germany
- 184 Chris Hülsbeck
- 190 Access Software
- 196 Kingsoft
- 202 Geoff Crammond
- 210 Hewson Consultants
- 216 System 3
- 222 U.S. Gold



Die Verwandtschaft

- 228 Commodores 8-Bit-Familie
- 230 Commodore VC20
- 236 Unbekannte VC20-Hits
- 240 Exklusiv-Spiele für C128
- 244 Commodore Plus/4
- 248 Commodore Serie 264
- 250 Commodore-16-Spiele
- 254 Commodore 64GS





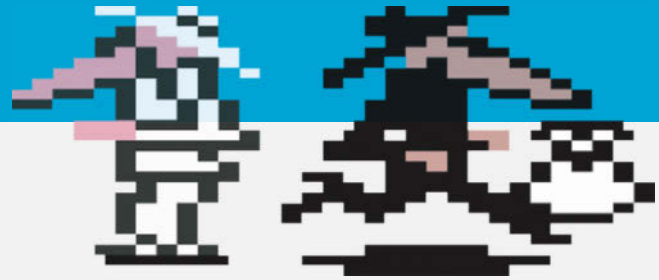
64



INHALT

- 006 Vorsprung durch Sprites
- 008 Commodore 64: Die Retrospektive
- 014 Commodore 64: Das Innenleben
- 020 34 Jahre – Spielerveteranen blicken zurück
- 024 Commodore 64: Außenseiter-Spiele
- 028 Die 25 besten Commodore 64-Spiele
- 038 Commodore 64: Vergessene Spiele
- 044 Gaming Construction Sets
- 048 Die Geschichte der Shoot-em-ups





VORSPRUNG DURCH SPRITES

Die Plattform



Der Grund für den riesigen Erfolg des Commodore 64 war seine Spieletauglichkeit. Doch woher rührte die: Aus einer gewaltigen Farbpalette vielleicht? War die CPU des C64 die schnellste? War gar das eingebaute BASIC die ideale Programmiersprache? Nein, nein und nein, wie jeder C64-Veteran weiß. Vielmehr verdankt der C64 vieles einem einzigen Hardware-Feature: den Sprites.

Auch wenn mutmaßlich 50 Prozent der weltweit verkauften Commodore 64 offiziell für „Hausaufgaben“ oder „Weiterbildung“ angeschafft wurden, lautet der wahre Grund in mindestens 99 Prozent der Fälle: Spiele! Manche 8-Bit-Homecomputer waren günstiger, andere schneller, wieder andere machten sich optisch besser im Wohnzimmer als der etwas unförmige „Brotkasten“. Und nicht wenige stellten mehr Farben dar oder schafften höhere Auflösungen. Aber der C64 hatte (neben seinen Sound-Fähigkeiten und vielen möglichen Programmiertricks) ein gewaltiges Plus: den Sprite. Der Begriff kommt von einem englischen Wort, das Elfen, Waldgeister oder Kobolde beschreibt. Ein solcher Geist flitzt in der Regel schnell umher, man sieht ihn aus dem Augenwinkel, er ist nicht greifbar – vermutlich deshalb kamen die Entwickler des Grafikchips VIC-II auf den Namen.

Vereinfacht gesagt, basierten die meisten Homecomputer jener Zeit auf dem Prinzip, für jedes Bild (in der Bedeutung von Frame) den gesamten Screen-Inhalt neu zu berechnen und dann als Bitmap neu auszugeben. Und zwar auch dann, wenn sich nur an Teilen davon etwas geändert hatte, zum Beispiel die Position eines Raumschiffs.

Das Geniale hinter den Hardware-Sprites des VIC-II im C64 war, dass man dadurch bewegliche Pixelobjekte definieren und nur diese über den Bildschirm bewegen konnte, einfach durch Angabe der x/y-Position. Dadurch musste der restliche Screen nicht neu berechnet werden. Das war ein wesentlicher Vorteil etwa gegenüber dem ZX Spectrum, obwohl dieser die dreimal schnellere CPU besaß (der deutsche C64 taktete nur mit 0,98 MHz).

Gerade in Verbindung mit dem Multicolor-Zeichensatz-Modus – durch den man Hintergründe aus undefiniertem Zeichensatz statt aus Bitmaps erstellen konnte – erlaubte das schnell scrollende Spiele mit vielen beweglichen Objekten. Andrew Braybrooks *Uridium* ist eines von zahllosen Beispielen dafür.

Offiziell konnte der C64 acht unterschiedliche Sprites verwalten. Doch durch Raster-Interrupt-Tricks machten findige Spieleprogrammierer daraus 16 oder 24: Sie ließen die Sprites einfach abwechselnd zeichnen, während der Kathodenstrahl zeilenweise von oben nach unten flitzte, um das nächste Bild aufzubauen. Dieses Hin- und Herspringen zwischen mehreren Sprites täuschte das Spielerauge gekonnt, obwohl pro Frame weiterhin nur acht Sprites zu sehen waren. Der Nachteil: Das führte fast immer zu einem wahrnehmbaren Flimmern, beispielsweise beim Actionspiel *Commando* oder dem Shoot-em-up *Delta*.

Jeder Sprite hatte im Hires-Modus eine Auflösung von 24 mal 21 Pixel bei nur einer Farbe, im Mehrfarbmodus von 12 mal 21 Pixel bei drei aus 16 Farben (plus Hintergrundfarbe). Das klingt nicht nach viel, aber man konnte natürlich mehrere Sprites aneinandersetzen, um größere und farbigere Figuren darzustellen. Außerdem ließen sich die Sprites vertikal und horizontal verdoppeln. Die Sprites konnten frei in einem 512x256 Punkte großen Raster platziert werden, also über die eigentliche Bildschirmauflösung von 320x200 hinaus.

Außerdem gab es eigene Regeln für die Darstellungspriorität der Sprites bei Überlappungen mit anderen Sprites beziehungsweise dem Hintergrund, sowie für die Kollision mit anderen Sprites respektive dem Hintergrund. All das

waren Dinge, die viele andere Homecomputer aufwändig per CPU berechnen lassen mussten, was ihre nominell größere Geschwindigkeit relativierte. Die am saubersten scrollenden Actionspiele der 8-Bit-Homecomputer fand man in der Regel auf dem Commodore 64.

Das sind noch längst nicht alle Tricks, die findige Programmierer verwendeten. So machten sie durch Dithering aus den 16 Farben (scheinbar) viel mehr, was übrigens mit heutigen Monitoren nicht mehr wirklich nachzuempfinden ist (außer, der Emulator simuliert die Zwischenfarben): Solche Tricks bauten auf den systembedingt „verwaschenen“ Look damaliger Analog-Fernseher und -Monitor, bei dem sich zwei nebeneinander liegende Pixel nicht 100% sauber voneinander abgrenzten.

Natürlich war es nicht die Sprite-Technik im Speziellen oder die Fähigkeiten seiner Spezial-Chips allein, die den C64 so beliebt machten. Aber viele (und teils sehr gute) Spiele führten zu mehr Verkäufen, und mehr Verkäufe führten zu noch mehr Spielen. In Verbindung mit dem sehr attraktiven Preis des Brotkastens resultierte das in einigen Ländern – wie Deutschland und den USA – in einer regelrechten Vormachtstellung.

In folgenden Heftteil gehen wir auf weitere Gründe für den Erfolg des C64 ein und stellen ihn als Plattform vor. Dazu gehören Erinnerungen deutscher Computerspiele-Veteranen ebenso wie die Vorstellung der (subjektiv) besten Spiele, aber auch halb-vergessener Perlen und mysteriösen Spielen, die angekündigt, aber nie veröffentlicht wurden. Außerdem stellen wir zwei prototypische, wenngleich nicht exklusive C64-Genres vor: Shoot-em-ups und Gaming Construction Sets.



Jahr: 1982

Originalpreis: 595 Dollar (August 1982, USA), 1400 DM (1983, Deutschland)

Preisprognose: 50 - 100 Euro (eBay)

Magazine: 64er, ASM, Game On, Happy Computer, Input 64, Magic Disk 64, Power Play, RUN

Warum der C64 so großartig war: Der C64 war ein wahrer Alleskönner. Er hatte sowohl in Amerika als auch Europa Erfolg, weshalb er eine riesige Spielebibliothek besitzt, die kein Genre auslässt. Obwohl offiziell als Arbeitsgerät vermarktet, war er der wichtigste Spielecomputer seiner Zeit und der insgesamt meistverkaufte Homecomputer.



commodore 64



COMMODORE FEIERTE GERADE DIE ERSTEN ERFOLGE MIT DEM VC 20, DENNOCH STAND DAS UNTERNEHMEN VOR EINER WICHTIGEN STRATEGISCHEN FRAGE: DAS MOMENTUM DES VC-20 WEITER BESCHLEUNIGEN? ODER EINEN „GROSSEN BRUDER“ ENTWERFEN? RETRO GAMER ERKLÄRT, WIE EINE EINZIGE ENTSCHEIDUNG ZUM VIELLEICHT BESTEN UND MEISTVERKAUFTEN HEIMCOMPUTER ALLER ZEITEN FÜHRTE.

Es war nicht so, dass Commodore aktiv einen Nachfolger für den VC 20 plante. Dessen Launch war von mehr Erfolg als erwartet gekrönt, und auch die Arbeiten an den in Auftrag gegebenen neuen Video- und Soundchips machten gute Fortschritte. Der Videochip VIC-II war eine Verbesserung zu dem im VC 20 und kombinierte Funktionen anderer Computer und Konsolen seiner Zeit. Und der neue SID-Soundchip mit seinem Drei-Kanal-Synthesizer sollte die Konkurrenz sogar mehrere Jahre lang in ihre Schranken weisen.

Beide Chips waren ursprünglich für einen Einsatz in Arcade-Automaten oder in Konsolen vorgesehen, die nur mit einzelnen Spielen bestückt worden wären – nicht aber für Module. Doch dann kam Commodore-Boss Jack Tramiel im November 1981 auf die Idee, die beiden Komponenten im nächsten Heimcomputer seiner Firma zu verwenden – und dieser sollte schon kurze Zeit später, nämlich im Januar 1982, auf der CES in Las Vegas vorgestellt werden. Sofort wurde mit dem Design losgelegt: Innerhalb der Rekordzeit von zwei Tagen soll das passiert sein, bis Ende des Jahres entstanden fünf Prototypen. Das Microsoft Basic vom VC 20 wurde hastig für die neue Hardware umgeschrieben, sodass das Gerät tatsächlich zur Präsentation im Januar bereit war.

In Las Vegas sorgte Commodore dann für Aufsehen: Die Hardware des geplanten Heimcomputers übertraf alles andere auf dem Markt. Deshalb verstand niemand, wie Commodore einen Preis von nur 595 Dollar veranschla- ▶

BIG IN JAPAN?

Nur wenige wissen, dass Commodore den VC-20 mehrere Monate vor dem Release im Westen schon in Japan veröffentlicht hatte, um dort Marktanteile zu gewinnen. Mit dem anstehenden C64 hätte man sich dort ein zweites Standbein aufbauen können, jedoch wollte man einen Einstiegscomputer anbieten, der günstiger als der C64 in den USA war. Das Ergebnis war der Commodore Max, der dem C64 bei der Hardware sehr ähnlich war, aber nur eine Folientastatur hatte. Aus Kostengründen wurde zudem auf Serial- und Monitor-Port, den ROM- und das interne Betriebssystem verzichtet – er war also nicht mehr als eine Konsole mit Tastatur. Der Max tat sich sehr schwer im Land der aufgehenden Sonne. Die meisten Spiele kamen von HAL Labs (heute ein Teil von Nintendo), dank Max-Mode im C64 sind sie auch darauf spielbar.



» DIE C64-HARDWARE ÜBERTRAF ALLES ANDERE AUF DEM MARKT. NIEMAND VERSTAND, WIE COMMODORE EINEN PREIS VON NUR 595 DOLLAR VERANSCHLAGEN KONNTE. «



DER C65

Obwohl ihm der Amiga oder Atari ST technisch weit überlegen waren, lief der C64 auch 1990 noch gut. Um Kapital aus der anhaltenden Popularität zu schlagen, startete Commodore ein internes Projekt, um den Rechner für die neue Dekade flottzumachen. Die Hardware im C65 war beachtlich (VIC-III-Chip, VGA-fähig, mehr RAM, zwei SID-Chips für Stereosound), zusätzlich sollten rund drei Viertel der C64-Spiele kompatibel sein.

Mitte 1991 wurde das Projekt plötzlich eingestellt – vermutlich wollte der Vorsitzende Irving Gould den C64 weiter ausschachten und gleichzeitig den Amiga nicht gefährden. Durch die Auflösung von Commodore 1994 konnten Fans trotzdem ein paar der seltenen Exemplare ergattern, wobei nicht alle Geräte fertig konstruiert waren. Wer ein solches Sammlerstück besitzt, kann wirklich stolz sein.

gen konnte – wie gut, dass sie die tatsächlichen Herstellungskosten nicht kannten, die bei lediglich 135 Dollar lagen! Die geringen Kosten waren vor allem deshalb möglich, weil sich Commodore ein paar Jahre zuvor MOS Technology angeeignet hatte. Der Chip-Produzent hatten nicht nur viel Erfahrung mit der 6502-CPU, sondern besaßen auch eine eigene Produktion, was die Herstellung sowohl günstiger als auch schneller machte. Beim Gehäuse und der Tastatur übernahm Commodore zudem das Design des VC 20. Le-

» WIE GUT, DASS SIE DIE TATSÄCHLICHEN HERSTELLUNGSKOSTEN NICHT KANNTEN, DIE BEI LEDIGLICH 135 DOLLAR LAGEN.«

diglich die Modulschacht-Größe wurde halbiert, um Platz für einen internen Modulator zu schaffen. Und fertig war der bald liebevoll „Brotkasten“ getaufte Computer.

Der Verkauf des Commodore 64, kurz C64, startete in den USA im August 1982. Er wurde schnell zum Verkaufsschlager. Ein paar Probleme wurden noch rechtzeitig vor dem Launch behoben, andere wie der berühmte Sparkle-Effekt, der bei steigender Chiptemperatur zu willkürlichem Auftauchen heller Pixel führte, wurden schnellstmöglich angegangen. Die meisten Fehler verschwanden mit der Revision B des Motherboards. Die Revision A ist heute übrigens ein seltenes Sammlerstück, es wird von nur 50.000 Exemplaren bei insgesamt 25 Millionen produzierten Einheiten ausgegangen.

Jack Tramiel und Commodore meinten es ernst und zogen in den direkten Kampf mit der Konkurrenz, speziell

Atari. Noch vor Weihnachten 1982 wurde der Verkaufspreis des C64 auf 395 Dollar gesenkt, 1985 lag er schon unter 200 Dollar, da die Produktionskosten um zwei Drittel verringert werden konnten. Wollte sich ein US-Amerikaner zu dieser Zeit einen Heimcomputer kaufen, musste es ein C64 sein. Im UK sah die Geschichte hingegen etwas anders aus, auch weil Commodore dort nicht derart den Preis drückte. Lange Zeit blieb dieser über der 200-Pfund-Marke. Ähnliches beim Zubehör: Das zugehörige Diskettenlaufwerk war sogar mal teurer als der eigentliche Computer.

In Deutschland ging der C64 1983 für durchaus stattliche 1.400 DM an den Start und fand auch hier schnell sehr viele, sehr zufriedene Käufer. Ob es die breite Verfügbarkeit von (häufig durch schlichtes Kassettenkopieren mit Freunden „geteilten“) Spielen war oder die relativ einfache BASIC-Programmierung: Für sehr viele Deutsche, die heute noch gerne am Computer, an der Konsole oder eben mittlerweile am iPad spielen, war der C64 die Einstiegsdroge. Außer in Deutschland schlug sich Commodore in Europa noch in Skandinavien und den Niederlanden überdurchschnittlich.

Im Vereinigten Königreich, in Frankreich sowie in Spanien sah die Sache weniger klar aus, gerade in England bildete der Spectrum die günstigere und beliebtere Alternative. Dennoch entschieden sich auch in diesen Ländern nicht wenige User bewusst für den C64. Die Gründe waren unter anderem die vollwertige Tastatur, aber allem voran die Technik, die die Mitbewerber teils meilenweit hinter sich ließ. In anderen Punkten war jedoch der Spec-

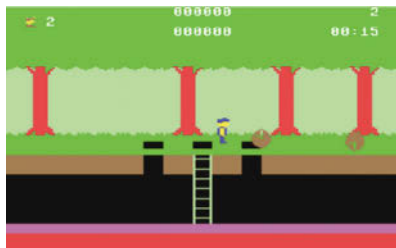
trum überlegen: Bei isometrischen Adventures der Marke Ultimate oder Spielen mit Vektorgrafik hatte der englische Computer klar die Nase vorn.

Anders als beim Spectrum war man beim C64 jedoch weniger an Spiele gebunden, die ursprünglich von Hobbyprogrammierern in ihrem Kinderzimmer entwickelt wurden. Schon früh standen auf dem Commodore-Computer Spiele großer US-Hersteller wie US Gold und Ariolasoft bereit – notfalls auch über den privaten Import direkt aus USA.

Mit den Spielen, die Epyx, Access, Synapse, Broderbund und Infocom in den ersten Jahren des C64 auf den Markt brachten, konnten sich nur wenige Produktionen aus Europa messen. Titel wie *Impossible Mission*, *Beachhead*, *Choplifter* oder *Lode Runner* waren einfach nur atemberaubend. Anstatt billige Ramschware rauszuhauen, konzentrierten sich Unternehmen wie Electronic Arts auf



» Der Rundenstrategie-Titel *Laser Squad* von Julian Gollop (*Xcom*) erschien auch für C64.



» Drei Klone, die nahe an ihre Vorbilder herankommen: *Cuthbert in the Jungle*, *Katakis*, *The Great Giana Sisters*.



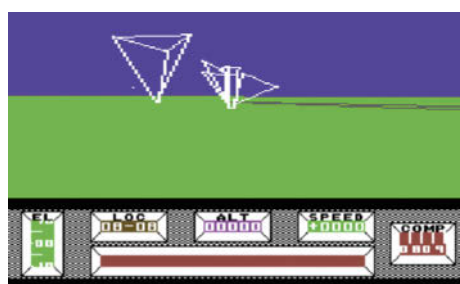
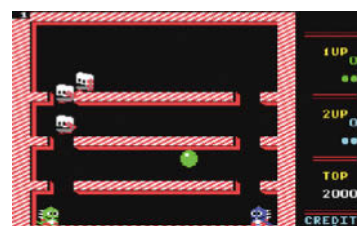
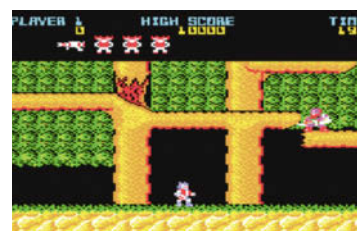
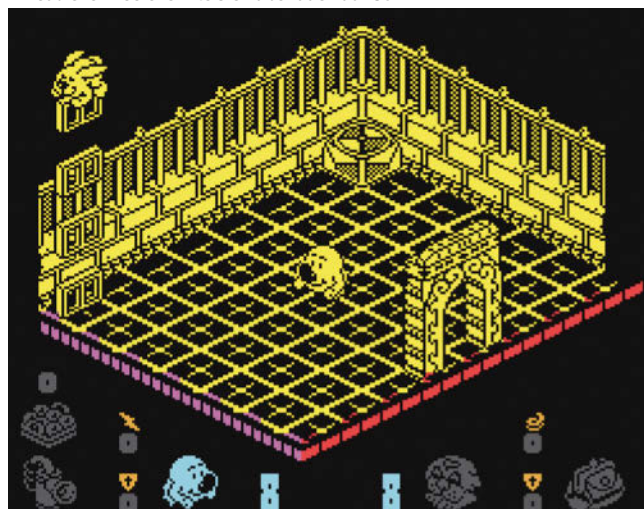


» Dreimal B, drei tolle Arcade-Konvertierungen: *Buggy Boy*, *Bionic Commando*, *Bubble Bobble*.



» Die Activision-Spiele *Alter Ego* (oben links), *LCP* (oben) und *Portal* (links) machten sich die Flexibilität von Disketten für frische Spielideen zunutze.

» Bei isometrischen Spielen war der Spectrum erste Wahl, *Head over Heels* lohnte sich aber auch auf C64.



» *Mercenary* ist der beste Beweis, dass auch der C64 Vektorgrafik kann.

die Entwicklung innovativer Spiele wie *M.U.L.E.*, *Racing Destruction Set* oder *Skyfox*.

Europäische Entwickler nahmen sich die Qualität dieser Titel bald zum Vorbild. Jeff Minter beispielsweise hatte dank eines Deals mit HES schon früh Zugriff auf einen C64. Auf diesem entwarf er mit *Ancipital*, *Revenge of the Mutant Camels* und *Iridis Alpha* einige seiner besten Werke, die zudem nur schwer auf anderen Geräten jener Zeit möglich gewesen wären. Weitere Programmierer wie Tony Crowther (*Loco*, *Blogger*), Geoff Crammond (*Revs*, *The Sentinel*), Archer Maclean (*Dropzone*, *IK*), Jon Hare und Chris Yates (*Parallax*, *Wizball*) sowie Paul Woakes (*Encounter*, *Mercenary*) machten es ihm nach.

Der Großteil der RPGs, Strategiespiele und Adventures für den Brotkasten kam aber weiterhin aus den USA. Dafür gab es einen Grund: das Diskettenlaufwerk 1541. Schon 1984 hatten dort die meisten Publisher und Benutzer die Datasette als veraltet verbannt, während sie insbesondere im UK weiterhin als günstiger Speicherplatz zum Einsatz kam. Häufig wurden Spiele daher gleich in zwei Versionen veröffentlicht. *Aliens* zum Beispiel entstand für den UK-Markt bei Electronic Dreams, die aus dem Spiel eine Art First-Person-Adventure machten. Die US-Version von Activision hingegen erzählte, dank Multiload in mehreren Abschnitten, den kompletten Film nach (besser finden wir dennoch die UK-Fassung).

Theoretisch wurden dank ständig wachsender Spiele auch im UK immer mehr Besitzer zum Kauf eines Floppy-Laufwerks gedrängt. Doch selbst zu seiner Hochzeit besaßen Schätzungen zufolge nur 10 Prozent aller C64-Käufer ein Disk Drive, weil Commodore im UK weiterhin an den hohen Preisen festhielt. Viele Spiele mussten daher weiterhin an das schnarchlahme Single-Loading angepasst werden, um die theoretisch 64 KB Speicher bis aufs letzte Byte zu füllen.

Die Vorteile von Disketten lagen auf der Hand: Die Ladezeiten von der Datasette waren vor allem im Vergleich zu Disketten mit Fast-Load-Tool ein Graus. Positive Ausreißer wie *Dragon's Lair 2* und *Hawkeye*, die im Hintergrund

» SELBST ZU SEINER HOCHZEIT BESASSEN SCHÄTZUNGEN ZUFOLGE NUR 10 PROZENT ALLER C64-KÄUFER IN UK EIN FLOPPY-LAUFWERK. «

bereits den nächsten Abschnitt in den Speicher schaufelten, gab es nur wenige, außerdem konnte das auch schiefgehen, wenn der Nutzer versehentlich das Band anhielt oder sonst etwas nicht klappte.

Neben Kassetten und Disketten konnte der C64 von Anfang an auch Cartridges verarbeiten; die Zahl der Spiele für die Steckmodule fällt mit rund 300 aber vergleichsweise gering aus. Dafür punktet die Cartridge mit einigen tollen (Exklusiv-) Spielen, von denen viele jedoch ausschließlich in den USA veröffentlicht wurden. Für einen gewissen Ausgleich sorgte US Gold mit dem Release einiger Sega-Titel im UK sowie Atarisoft mit ein paar Spielen in Europa. HES brachte zudem ein paar ihrer Titel auf Tape.

Die Commodore-eigenen Modulspele können größtenteils vernachlässigt werden, abgesehen natürlich von *International Soccer* sowie der tollen Umsetzung des Arcade-Titels *Wizard of Wor*. Importwillige C64-Besitzer warfen ein Auge auf *Gyruss* von Parker Bros, *Diamond Mine* von Roklan, *Moon dust* von Creative, *Maze Master* von HES und *Jumpman Junior* von Epyx. Auch Australien hatte mit Cartridge-Versionen einiger Klassiker wie *Leaderboard* und *Ghostbusters* seine eigenen Exklusivspiele.



» Vor *Micro Machines* gab es *Slicks*, den vielleicht besten Overhead-Racer für C64.





» RPG-Fans waren mit Spielen von Interplay, SSI, Origin und EA gut versorgt. Kürzlich kam erst das 14-Disk-Monster *Newcomer* hinzu.

» DER SID-CHIP WAR EINZIGARTIG, SEIN SOUND WIES EINE GANZ EIGENE CHARAKTERISTIK AUF. «

Auch Disketten-Besitzer profitierten dank nützlicher Anwendungen vom Modulschacht: Action Replay, die Final Cartridge, Expert oder Super Snapshot dürften Fans noch heute ein Begriff sein. Diese Zusatzmodule ermöglichten im Laufe der Zeit immer mehr Funktionen, von eingebauten Hex-Editoren über Disk-Beschleunigung und einfaches Disketten-Kopieren bis hin zum automatischen oder manuellen Cheaten bei Spielen. Ebenfalls genial war es, unabhängig von Level-Codes oder Speichern den aktuellen Spielfortschritt einfrieren zu können, einfach per Druck auf die Taste am Modul.

Der Markt der Spielmagazine spielte ebenfalls eine wichtige Rolle für den C64. Nach dem Erfolg des englischen Spectrum-Magazins *Crash* kam im April 1985 erstmals die *Zzap!64* in den Handel. In Deutschland gab es gleich mehrere C64-Zeitschriften wie die *64er* oder das innovative Kassetten-Magazin *Input 64*. Selbst Multiplattform-Hefte wie die *Happy Computer* besaßen gerade am Anfang einen starken C64-Fokus, der vor allem in der Verbreitung des Computers in Deutschland begründet war.

Eine oft unterschätzte Stärke des C64 waren seine musikalischen Fähigkeiten. Sie machten selbst aus spielerischen Beinahe-Gurken wie *Comic Bakery*, *Miami Vice*, *Rambo* oder *Knucklebusters* noch erträgliche Produkte, weil

ihre SID-Soundtracks so gelungen waren. Der C64 bewies eindrucksvoll, dass die akustische Untermalung in Spielen aus mehr als Piepen bestehen konnte, die Musik gewann massiv an Bedeutung für Spiele.

Der SID-Soundchip war einzigartig und ist es in gewisser Weise auch heute noch. Der Sound wies eine ganz eigene Charakteristik auf – wer es schaffte, das Maximum aus ihm herauszuholen, galt in der Szene als regelrechter Gott. Seien es nun die flotten Melodien in *Monty on the Run* (Rob Hubbard), die psychedelischen Beats in *Parallax* (Martin Galway), die orientalischen Einschläge in *Last Ninja* (Ben Daglish und Anthony Lees), die industriellen Rhythmen von Matt Gray oder die House-Tracks von Steve Rowland – an Vielfalt mangelte es dabei definitiv nicht. Viele Soundtracks von C64-Melodien brannten sich sofort ins Ohr.

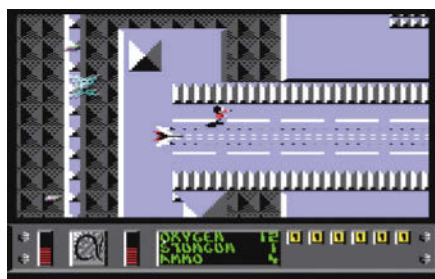
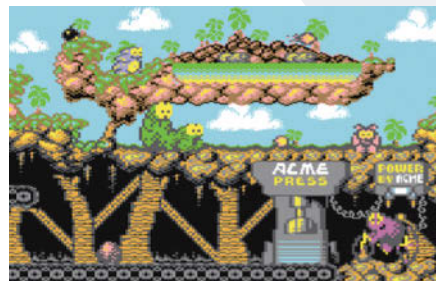
Ab 1987 wurden dann auch Samples (sowohl von Instrumenten als auch von Stimmen) zunehmend populärer. Wegbereiter waren hier Martin Galway und Chris Hülsbeck. Bei fachgerechtem Einsatz – als Beispiele zählen hier etwa *Savage* und *Turbo Outrun* von den Maniacs of Noise und *Combat School* von Galway – veredelten sie das Endprodukt. Dummerweise behob Commodore den Bug im 6581-SID-Chip, der Samples mit der 8580-Revision ermöglichte und sie danach sehr leise abspielte. Für dieses „Problem“ gibt es jedoch eine Lösung.

Grafik, Musik und letzten Endes vor allem die Spiele verhalfen dem C64 zu einem weltweiten Erfolg, den Commodore mit keinem anderen 8-Bit-Gerät wiederholen konnte, und auch nicht mit dem Amiga. Einer der Gründe war seine lange aktive Lebensspanne: Viele Besitzer sahen einfach keine Notwendigkeit für ein neues System – außer sie wollten später auf den Amiga oder Atari ST wechseln. Der C16 und Plus 4 waren feine Geräte, mehr als eine Nische konnten sie aber nie bedienen, zumal der Preis des C64 weiter gesenkt wurde.

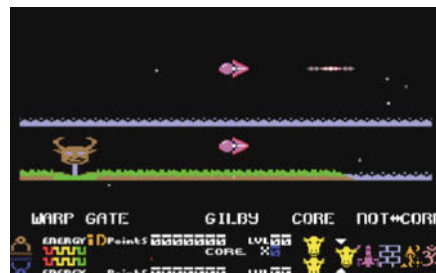
Der C128 las sich zumindest auf dem Papier interessant: Ein besser ausgestatteter C64 mit doppeltem Speicher und CPU-Takt sowie drei Betriebsmodi (C64, C128, CP/M) kam eigentlich den Entwicklern und damit letztlich auch Spielern entgegen. In der Praxis jedoch erschien nur sehr wenig dedizierte Software für den C128, da die Zielgruppe lieber bei ihrem C64 blieb und jedes C64-Spiel auch auf dem großen Bruder lief. Immerhin: Mehrere Spiele nutzten den



» In den 90ern übernahmen frische Programmierer die Entwicklung von C64-Spielen. *Mayhem in Monsterland* und *Creatures* der Rowland-Brüder haben eine hohe Qualität.



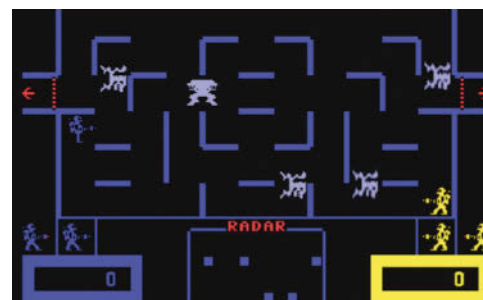
» Sensible Software feierte ihre ersten Erfolge mit *Parallax* und *Wizball*.



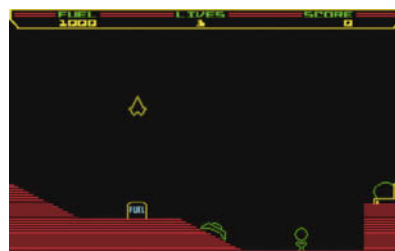
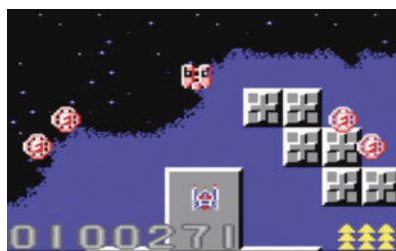
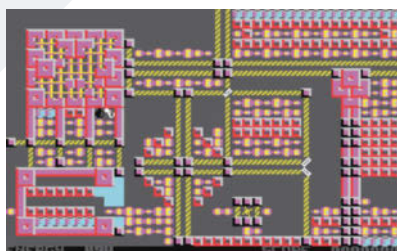
» *Ancipital* und *Iridis Alpha* stammen von dem Engländer Jeff Minter.



» Im tollen *Paradroid* müsst ihr feindliche Droiden zerstören oder übernehmen.



» Drei lohnenswerte Module: *International Soccer*, *Navy Seals* von Ocean und der Arcade-Port *Wizard of Wor*.



» *Spore*, *Warhawk* und *Thrust* sind nur drei der vielen C64-Perlen abseits der großen Publisher.

zusätzlichen Speicher auch im C64-Modus, so ist *Ultima 5* auf dem C128 ein deutlich besseres Spiel als auf C64.

In der Frühzeit des C64 bewarb Commodore auch den SX64, eine (bedingt) portable Version mit eingebautem kleinen Monitor und Diskettenlaufwerk. Der Preis lag allerdings bei knapp unter 1.000 Dollar – zu viel für den Massenmarkt-Kunden, der lieber einen Fernseher oder Monitor anschloss.

Mit dem C64GS (für „Games System“) floppte eine weitere Iteration: Wie Amstrad mit dem GX4000 wollte Commodore ihren Heimcomputer 1990 auch auf dem Konsolenmarkt etablieren. Allerdings lag der C64GS preislich nicht weit unter dem C64 und konnte nur Module abspielen, was das Spieleangebot drastisch einschränkte und das Spielen komplexerer Titel unmöglich machte. Zu allem Übel war auch noch der beiliegende Joystick von schlechter Qualität. Am Ende wurden 100.000 Exemplare des Geräts produziert, aber nur rund ein Drittel davon verkauft. Die restliche Hardware wurde zu normalen C64 weiterverarbeitet. In Deutschland ist der C64GS zwar angekündigt, aber nie offiziell veröffentlicht worden.

Bereits 1987 hatte der eigentliche C64 ein Update erhalten. Für den C64C wurde vor allem das Design entschlackt, das sich nun mehr am bereits erschienenen Amiga orientierte. Adé, Brotkasten! Der SID-Chip wurde in der erwähnten Revision verbaut, wobei einige Exemplare des C64C weiterhin den 6581 besaßen. Grund zur Sorge gab es für Commodore nicht: Obwohl die Konkurrenz mittlerweile deutlich stärkere Hardware im Angebot hatte, verkaufte sich der C64 weiterhin prächtig. Die Entwicklung des C65 als Nachfolger wurde aus diesem Grund eingestellt.

Spätestens mit dem Beginn der 90er ging das Interesse an der veralteten Hardware zurück. Doch immer noch machten viele junge Spieler ihre ersten Gehversuche auf dem C64. Ihnen auf den Fersen waren neue Programmiertalente. Sie entdeckten systemnahe Tricks, die selbst die C64-Hardware-Designer nicht für möglich gehalten hätten. Hätten *Turrican*, *Turbocharge*, *Mayhem in Monsterland*, *Battle Command* und *Elvira* ein paar Jahre früher überhaupt verwirklicht werden können?

» NEUE PROGRAMMIERTALENTE ENTDECKTEN TRICKS, DIE SELBST DIE HARDWARE-DESIGNER NICHT FÜR MÖGLICH GEHALTEN HÄTTEN. «

Im Jahr 1993 gab Commodore dann die Einstellung des C64 bekannt. Elf Jahre waren seit dem Marktstart in USA vergangen – eine enorm lange Zeit mit der – grundsätzlich – unveränderten Hardware, und bei heutigen Grafikkarten- oder Konsolen-Generationen völlig undenkbar. Bezieht man die bis 1995 noch fleißig entwickelte Software mit ein, überlebte der Computer sogar seinen Hersteller Commodore, der im April 1994 Insolvenz anmeldete. Tot ist der C64 aufgrund seiner aktiven Homebrew-Szene aber selbst heute noch nicht: Neben kostenlosem Spielenachschub gibt es immer noch kleine Hersteller wie Protovision und Cronosoft, die mit ihrer Neuware für den Alt-Computer Geld verdienen.

Wer heute Spaß mit dem C64 haben möchte, kann natürlich einfach Emulatoren anwerfen. Cooler ist es aber, die alte Maschine vom Dachboden zu holen (oder einen C64 gebraucht zu erstehen). Ein Disklaufwerk müsst ihr auch einplanen: Die heutigen Releases erscheinen per Disk, und per Adapterkabel könnt ihr auch direkt vom PC Inhalte auf eine Fünfeinviertelzoll-Scheibe kopieren. Dann steht dem Spaß mit dem Commodore 64 auch nach bald 35 Jahren nichts im Wege.



C64, DIREKT AM TV

Die Ursprünge des C64 DTV (Direct to TV) gehen auf das C-One-Projekt von Jeri Ellsworth zurück. Eigentlich wollte sie nur eine Möglichkeit schaffen, C64-Titel originalgetreu per Software zu emulieren, dann aber entstand eine Ein-Chip-Plattform für viele weitere Formate. Obwohl der C-One an Entwickler gerichtet war, wurde Mammoth Toys darauf aufmerksam und erwarb die Rechte, den Chip in einem Joystick unterzubringen, bei dem es sich wiederum um eine Nachbildung des berühmten Competition Pro mit 30 Spielen an Bord handelt.

Toy Lobster brachte eine verbesserte Version des Geräts nach Europa, die mittlerweile allerdings auch nur noch gebraucht erhältlich ist. Viel Freude am C64 DTV werden Bastler haben: Mit etwas Geschick lässt er sich um einen PS/2-Port für Tastaturen, einen Anschluss für Diskettenlaufwerke und mehr erweitern.

DAS INNENLEBEN DES COMMODORE

Keine Frage, der C64 war ideal zum Spielen. Albert Charpentier und Yash Terakura erzählen uns, wieso ihre neu entwickelten Chips den meistverkauften Homecomputer der Welt antrieben, und nicht etwa ein Konsolen-Chipsatz.



RE 64



» In die Joystick-Ports konnte man auch Mäuse einstecken.

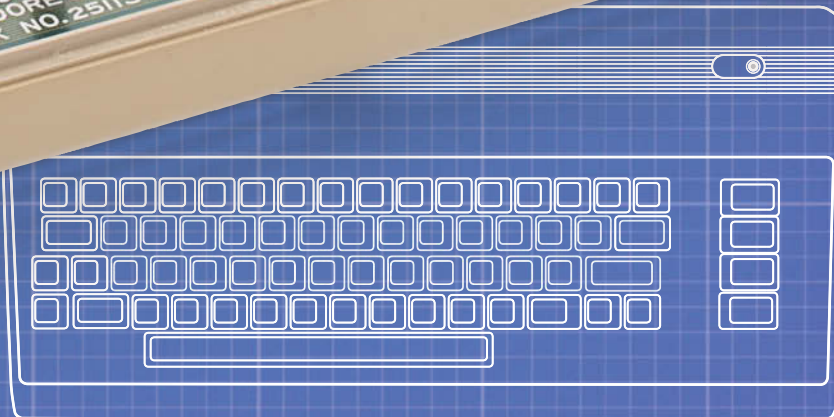


» In den Expansion Port (hinten rechts am Gehäuse) passten Module wie Final Cartridge III.

Die Geschichte des C64 ist auch die Geschichte zweier innovativer Chips, die 1981 bei der Commodore-Tochter MOS Technology in Pennsylvania entwickelt wurden. Doch der wirkliche Erfolg des Systems basierte auf einem dritten Chip und dem Vertrauen auf fallende Speicherpreise.

Der Vorgänger der C64, der VIC-20 (außerhalb Deutschlands als VIC-20 bekannt), hatte dank eines guten Kompromisses zwischen seinem Preis und der Qualität bereits erstaunliche Erfolge verbuchen können. Für den Videochip des VIC-20 zeichnete Albert Charpentier verantwortlich, der als Ingenieur bei MOS arbeitete. Sein Chip sollte zuerst Konsolenherstellern angeboten werden, um auf deren Markt für bessere Grafik zu sorgen. „Der VIC-Chip war fertig, sodass ich mit der Arbeit am VIC-II begann“, erzählt uns Albert. „Die ursprüngliche Prämisse war, dass der VIC gut, aber nicht gut genug für die Spielergemeinde da draußen gewesen war. Wir sahen uns also verschiedene Automaten von Taito, Konami und Atari an. Wir wollten ihnen mit dem VIC-II grafisch zumindest ebenbürtig sein.“

Damals waren die Prozessoren noch nicht annähernd so leistungsfähig wie heute, wie Albert weiter ausführt: „Irgendetwas auf dem Bildschirm anzuzeigen und zu bewegen konnte eine Menge Stress bedeuten. Daher dachten wir uns das Konzept der Sprites aus, sodass man eine Figur definieren und deren x- und y-Koordinaten angeben konnte und sie dann dort auf dem Bildschirm erschien. Das Ganze musste der Chip natürlich auch unterstützen.“





» Die Funktionstasten des C64 wurden auch von Spielen gerne genutzt.

» Ich liebe Spiele! Obwohl das Gerät ein Computer werden sollte, wollte ich sicher sein, dass es auch für Spiele bestens geeignet war.« ALBERT CHARPENTIER

► Während Albert seinen neuen Grafikchip entwarf, entwickelte der ebenfalls bei MOS als Ingenieur tätige Bob Yannes einen dazu passenden Soundchip, den „SID“ („Sound Interface Device“). Dieser war eher von Keyboards und Synthesizern als von Computerchips inspiriert. Wie Albert erzählt, war Bob von der Musik fasziniert – sie war seine Leidenschaft. Der VIC hatte bereits Audiofähigkeiten, wenn auch minimale. Bob schlug vor, einen Chip mit drei oder vier Kanälen zu machen, der alle grundlegenden Fähigkeiten eines Keyboards bot. So wurden viele Eigenschaften von echten Synthesizern in den SID eingebaut. Soundchips der Konkurrenz spielten dabei laut Albert als Vorlage keine Rolle.

Doch Albert und Bob benötigten immer noch die Zustimmung von Commodore-Boss Jack Tramiel, um ihre jeweiligen Chips wirklich

entwickeln zu dürfen. Diese bekamen sie mit der Unterstützung von Charles Winterble: „Charles Winterble war ein Produktionsingenieur, der eingestellt wurde, um eine bessere Chipausbeute zu erzielen. Wir arbeiteten eng zusammen“, berichtet Albert. „Charlie, Bob und ich stellten Jack das Konzept des VIC-II und des SID vor. Wir sagten ihm, das ist die nächste Generation. Wir wollten eine waschechte Spielekonsole machen. Jack sagte nur: ‚Fangt einfach mal an, und dann sehen wir weiter.‘“

Einige Monate später entwickelten sich die Verkaufszahlen des VIC-20 so gut, dass die beiden ihr Konzept von einer Spielkonsole zu einem Homecomputer änderten. „Nach sechs Monaten war jedem klar, dass es ein Computer werden würde. Der VC-20 war ein großer Erfolg und verkaufte

fast eine Million Einheiten“, fährt Albert fort. „Also sagten wir uns: Lasst uns einen besseren VC-20 machen!“ Sie verbesserten das Speichermanagement, um den Computer effizienter zu machen. Die Grafik spielte immer noch eine große Rolle – schließlich war auch für einen Homecomputer die wahre Nummer-1-Verwendung das Spielen.

Der Soundchip, an dem Bob Yannes arbeitete, war ebenso essenziell für die Multimedia-Eignung des VC-20-Nachfolgers, doch seine fortgeschrittene Technik bereitete viel Kopfzerbrechen. „Solche Dinge wurden zum ersten Mal auf einem Chip gemacht“, erklärt Albert. „Die Filter und die Frequenzen waren ein Problem – und das Ziel, einen echten Synthesizer zu erschaffen. Wir wollten einen mit vier Stimmen, aber der Chip wurde zu groß und wir mussten uns auf drei beschränken.“

Dank Jack Tramiels Gespür für Markttrends fand sich Albert bald darauf an der Arbeit an einer Variante des 6502-Prozessors wieder, die mehr Speicher adressieren konnte. „Jack kam einmal im Monat und ließ sich berichten. 64-KB-Speicherchips wurden gerade verfügbar, also sagte Jack: ‚Leute, macht 64 KB rein. Jeder wird diesen Speicher herstellen, und er wird sehr billig werden.‘ Der 6502 konnte allerdings nur 64 KB adressieren, und das musste für ROM, RAM und auch den Videospeicher reichen.“ Das Team baute also einen neuen, 6510 genannten Chip, der Teile des Speichers per Bank-Switching ein- und ausblenden konnte. Denn sonst wäre mehr als ►



SID MAESTROS Sechs Musiker, die den C64 zum Klingen brachten.

ROB HUBBARD

WICHTIGSTES SPIEL: Master Of Magic



■ Oftmals klangen die Arrangements von Rob Hubbards

SID-Kompositionen nahezu orchestral, obwohl es unklar bleibt, wie er das mit nur drei Soundkanälen fertigbringen konnte. Bei Robs Soundtrack zu *Master Of Magic* kombinierte er auf meisterliche Weise verschiedene Stile und Techniken.



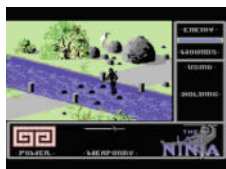
BEN DAGLISH

WICHTIGSTES SPIEL: The Last Ninja



■ Auch wenn er lieber selbstständig arbeitete als sich anstellen

zu lassen, kann man Bens Arbeit auf dem C64 nur als überaus fruchtbar bezeichnen. Er produzierte über 100 SID-Stücke, die typischerweise als „Wohlfühl-Tracks“ beschrieben wurden. Seinen größten Erfolg konnte er mit *The Last Ninja* feiern.



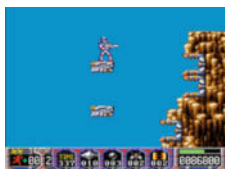
CHRIS HÜLSBECK

WICHTIGSTES SPIEL: Turrican 2



■ Schon im Jugendalter begann Chris, sich für Heimcomputer zu inte-

ressieren, und lieferte später eine Reihe von hochklassigen Soundtracks für C64-Spiele ab, darunter *Katakis*, *Giana Sisters* und die beiden ersten Teile von *Turrican*. Er war der Erste, der aus den drei Stimmen des C64 dedizierte fünf herauskitzeln konnte.



MARTIN GALWAY

WICHTIGSTES SPIEL: Wizball



■ Martin Galway ist bei vielen nicht nur für die absolut umwer-

fenden Sounds bekannt, die er dem SID abrang, sondern auch für seine Eigenkompositionen. Beim Titeltrack von *Wizball* hören wir den rockigen Klang von Gitarren-Samples, die von grandiosen Keyboards begleitet werden.



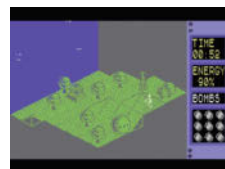
DAVE WHITTAKER

WICHTIGSTES SPIEL: Glider Rider



■ Als vielleicht meistbeschäftigter aller SID-Musiker kann Dave auf über

400 C64-Spiele zurückblicken, für die er komponiert hat. Seine Melodien haben einen charakteristischen „elektronischen“ Klang, der ganz typisch für die Achtziger ist und im treibenden Titelsong von *Glider Rider* gipfelt.



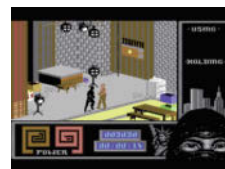
MATT GRAY

WICHTIGSTES SPIEL: Last Ninja 2



■ Genau wie Jonathan Dunn kam auch Matt Gray 1987 erst spät zur C64-

Musikerszene. Mit epischen Kompositionen wie für *Driller* machte er das wieder wett und natürlich besonders mit *Last Ninja 2*, der vielen als der beste Soundtrack auf dem C64 gilt. Derzeit ist Matt mit dem Remastern seiner Stücke beschäftigt.



DAS INNENLEBEN DES C64

Unter der Haube des Brotkastens.

KASSETTEN-PORT

■ An diese sechs Platinenkontakte könnt ihr eine externe Datasette anschließen, um Spiele von einer herkömmlichen Kompaktkassette abzuspielen oder darauf Daten zu speichern.

HF-MODULATOR

■ Obwohl der C64 einen Videoausgang bot, der kompatible Monitore unterstützte, schlossen dank des eingebauten HF-Modulators die meisten Besitzer einfach einen Fernseher an.

GRAFIK-CHIP

■ Die farbenfrohen Sprites, die den Charme der C64-Grafik ausmachen, haben wir dem MOS VIC-II zu verdanken. Albert Charpentier brachte damit Spielhallengrafik nach Hause.

RAM

■ Die 64 Kilobyte RAM des C64 sind der Speicherplatz, in den die Software geladen werden konnte. Versierte Entwickler waren dafür bekannt, auch das letzte Byte auszunutzen.

ROM

■ In diesem 20 KB großen Speicherbereich, der beim Ausschalten erhalten bleibt, waren die Sprache BASIC sowie die Zeichensätze gespeichert.

CPU

■ Der 6510-Prozessor von MOS Technology unterstützt im Gegensatz etwa zur Spectrum-CPU volle 64 KB Speicher, indem zwischen Teilbereichen des RAMs umgeschaltet wurde (wie der 6502 konnte er nur maximal 64 KB adressieren, wozu aber auch ROM und Videospeicher gehörten).

SOUND-CHIP

■ Durch die Polyphonie des 6581 klang der Sound eher nach einem Synthesizer als nach den typischen Computerklängen anderer Geräte. Die drei einzelnen Kanäle waren eine Idee seines Erfinders Bob Yannes.

JOYSTICK-PORTS

■ Theoretisch hätte man hier alle möglichen Peripheriegeräte wie Mäuse oder Paddles anschließen können, doch in der Praxis wurden die beiden Ports meist für zwei Joysticks genutzt.



► ein Drittel des 64-KB-RAMs gar nicht verwendbar gewesen.

Drei spezialisierte Chips und 64 Kilobyte Speicher ergeben noch keinen fertigen Homecomputer. Als Nächstes begann Albert mit der Arbeit am Mainboard. Als dem Projekt mehr Mitarbeiter zugeteilt wurden, bekam der Prototyp den Namen VIC-40. Dies sollte der Tatsache Rechnung tragen, dass der VC-20 zwanzig Buchstaben pro Zeile auf dem Bildschirm anzeigen konnte, während der VIC-40 doppelt so viele darzustellen vermochte. Als der Hauptprozessor fertig war, arbeitete Bob Yannes immer noch am SID, während Albert die Hauptplatine finalisierte. Sobald der Soundchip fertig war, widmete sich Yannes gemeinsam mit Bob Russell und Dave Ziemicki der Software, die eine Überarbeitung der Software des VC-20 darstellte. Nicht zuletzt wurden für Spiele zwei Joystick-Ports hinzugefügt.

Es ging gut voran, doch eine Entscheidung, die Jack Tramiel Ende 1981 traf, verschärfte die Situation deutlich. Albert und sein Team mussten deshalb bis Neujahr rund um die Uhr arbeiten. Was war passiert? „Jack wollte unbedingt das Projekt auf der CES im Januar 1982 zeigen. Wir schufteten wie die Verrückten. Der SID-Chip war ein wenig zu spät dran, doch Bob Yan-



» Albert entwickelt derzeit Elektronik für erneuerbare Energiequellen.

nes bekam ihn fertig, und Bob Russell kümmerte sich um die Software. Die Marketingabteilung wusste bis Ende November nichts vom VIC-40. Vermutlich machte Jack sich Sorgen, dass sie angesichts des neuen Produktes zu enthusiastisch würden und sich nicht mehr genügend um den Verkauf des VC-20 kümmern würden“, schmunzelt Albert. „Ich bekam das erste Muster um Weihnachten und fand einen Bug im Videochip, der verhinderte, dass sich Sprites flüssig vor dem Hintergrund bewegen konnten.“ Der gesamte Chip musste die Produktionskette erneut durchlaufen, was während der Weihnachtsferien passierte. „Der Chip war um Neujahr fertig. Wir modifizierten ein VC-20-Gehäuse, stopften alles hinein und malten es in einer anderen Farbe an – das war einfach Wahnsinn!“

Zur CES im Januar 1982 hatte Jack Tramiel den Prototyp vorgeführt bekommen und befand ihn für messereif. Der Name wurde noch schnell in



» Links der Videoport, rechts der Serial-Port für Drucker und Floppy-Laufwerke.

„C64“ geändert, und los ging es. „Ich glaube, dass Jack sich bewusst war, dass wir mit einer mittelmäßigen Präsentation keinen Blumentopf gewinnen konnten“, erinnert Albert sich. „Wenn die Demo-Software nicht gut gewesen wäre, hätte er den Auftritt auf der Messe wohl gekippt. Ich mochte die Namensänderung, da die Distanz zum VC-20 dadurch größer wurde – der C64 würde diesem schließlich weitaus überlegen sein. An die CES erinnere ich mich noch gut – es war fantastisch, dieses neue Produkt vorzustellen, an dem wir 18 Monate gearbeitet hatten.“

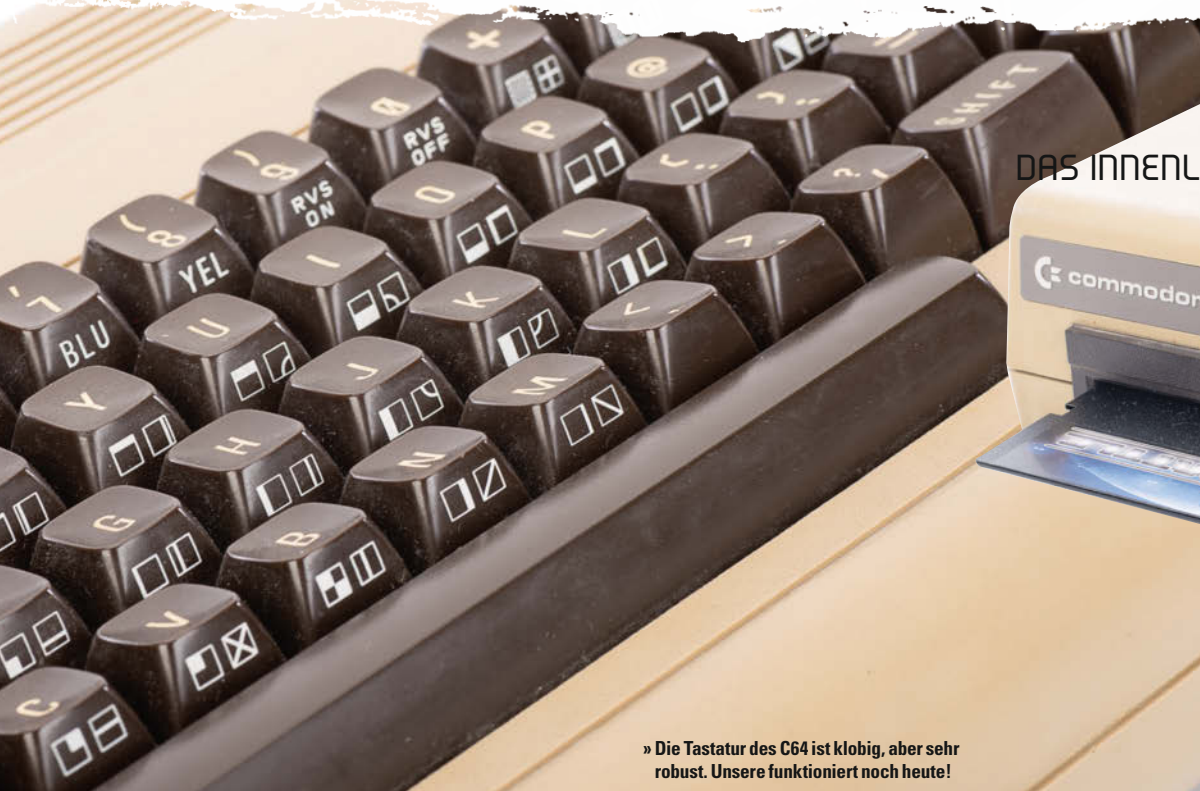
Auf einer Seite des Commodore-Messestands wurde der C64 mit Standardsoftware gezeigt, auf der anderen Seite liefen Spiele auf dem Gerät. Er wurde als „Computer, auf dem man tolle Spiele spielen kann“ beworben. Als Jack Tramiel die Aufmerksamkeit sah, die dem



» Die Power-LED des C64.

DER C64 IM VERGLEICH Die wichtigsten Spezifikationen der Konkurrenz.

				
	C64	ZX Spectrum	Robotron KC 87	Schneider CPC
Veröffentlicht	1983	1982	1987	1984
Preis	1.495 DM	175 Pfund	circa 3.000 Mark	899 DM
Prozessor	6510 @ 0,985 MHz	Z80A @ 3,5 MHz	UA880D @ 2,5 MHz	Z80A @ 4 MHz
RAM	64 KB	48 KB	16 KB, auf 64 erweiterbar	64 KB
Anzeigemodi	320x200, 160x200	256x192	40x20, 40x24 (Text)	160x200, 320x200, 640x200
Farben	16	8	bis zu 8	16
Sound	3-Kanal-Synthesizer	Interner Speaker	Summer	4-Kanal-Soundchip
Tastatur	Schreibmaschine	Membran	Elastomer	Schreibmaschine
Joystick-Ports	2	0	1	1



» Die Tastatur des C64 ist klobig, aber sehr robust. Unsere funktioniert noch heute!

DAS INNENLEBEN DES COMMODORE 64



» Zahlreiche Spiele und Anwendungen erschienen auf 5,25-Zoll-Disketten.

» Es gab einen hohen Druck, das Gerät fertigzustellen, da sich der VC-20 ab dem Zeitpunkt nicht mehr verkaufen würde, wenn die Leute wussten, dass der Nachfolger kommt. «

ALBERT CHARPENTIER

C64 zuteil wurde, beschloss er, alle Ressourcen in das Projekt zu stecken.

Nach der CES wurde Alberts kleines Team zum Kern des firmenweiten Engagements, den C64 möglichst schnell reif für die Massenproduktion zu machen. Das vergrößerte Team erhielt Unterstützung von der Produktionsabteilung in Santa Clara, wobei Yash Terakura eine wichtige Rolle spielte. Er trug die Verantwortung dafür, den C64 aus dem Labor in die Produktionsstätten in Japan zu bringen, wobei ihm Charles Winterble als Projektmanager und Schnittstelle zum Rest der Firma diente, um das Gerät herstellen zu können.

Commodore hatte eine Fabrik für Hauptplatinen in Santa Clara, wo der C64 zunächst gebaut wurde. Albert war auch dort involviert: „Ich verbrachte ein paar Wochen dort, während sie mit der Massenproduktion begannen. Bob Yannes war auch mit dabei. Bob Russell war dafür verantwortlich, Software vom

VC-20 auf den C64 zu portieren. Alle Details standen nun fest, schließlich wollten wir nicht nur ein Exemplar bauen, sondern Millionen.“

Als Teil des Produktionsprozesses erhielt der C64 sein charakteristisches braun-graues Gehäuse, das ihm

hierzulande den Spitznamen „Brotkasten“ einbrachte. Yash Terakura war dafür verantwortlich, Alberts Platine in das Gehäuse zu packen, und arbeitete dabei auch an Peripheriegeräten mit. Seine Hauptaufgabe war allerdings, die Produktion der Gehäuse in die Anlagen nach Japan zu verlagern, da der C64 dort in wesentlich höheren Stückzahlen hergestellt werden konnte. Wie sich herausstellte, wurde der VIC-II-Videochip im Betrieb ziemlich heiß, sodass man als Heat Sink eine kleine Metall-Lasche einbaute, die den Chip von oben berührte. Dies wurde dann auch Teil des Schutzes vor elektrostatischen Entladungen. Da man kein neues Gehäuse designen hatte, wurde das des VC-20 anders angemalt und bekam gänzlich neue Innereien.

Von außen aber sah der C64 dem VC-20 verblüffend ähnlich.

Yash Terakura, der in Japan geboren und in den USA ausgebildet worden war, erinnert sich an die Arbeit am C64 in beiden Ländern – zuerst in Alberts Team und später bei der Produktion der Tastatur und des Gehäuses im Fernen Osten: „Ich zog wieder in die USA, um beim finalen Prototyp des C64 mitzuhelfen. Dabei kümmerte ich mich um das Layout der Platine, die Beschaffung von Bauteilen und um das Testen. Außerdem übernahm ich die Koordination zwischen der Produktion in Japan und den USA. Die Gussform für das Gehäuse kam aus Hongkong. In Japan arbeitete ich mit einem Ingenieur zusammen, der sich um die Belüftung und die Anordnung der Ein- und Ausgabeports kümmerte. Mitsumi lieferte die Tastatur – wir benutzten die gleiche wie beim VC-20.“

Jack Tramiel behielt bei alledem stets die Herstellungskosten im Auge und bremste Alberts Wunsch nach teureren, hochwertigeren Bauteilen. „Ich erinnere mich noch an die Zusammenarbeit mit Jack“, erzählt uns Albert. „Er kam etwa alle zwei Wochen und sah sich die Rechnungen an. Es war immer ein Kampf, weil ich bessere Qualität wollte. Er feilschte um jeden Penny und sagte dann oft zu mir: Wir produzieren Millionen von Geräten. Wenn du die Millionen von Pennies nicht willst, dann nimm sie!“ Jacks Kostenbewusstsein brachte eine für Albert schmerzliche Marketing-Entscheidung mit sich: Er musste den C64 mit einem langsamen Laufwerk ausliefern. „Sie entschieden, das Laufwerk des VC-20

zu benutzen. Es war noch ein ganzes Lager voll davon. Nur war das Ding unglaublich langsam! Ganz am Ende mussten wir noch ein Interface dafür einbauen, damit die Dinger überhaupt am C64 liefen. Wir selbst wollten natürlich eigentlich etwas viel Schnelleres!“

Alberts Erinnerungen an die letzten Abschnitte des Produktionsprozesses betreffen den Stress und die anschließende Erleichterung: „Es gab hohen Druck, das Gerät fertigzustellen, da sich der VC-20 natürlich ab dem Zeitpunkt nicht mehr verkaufte, ab dem die Leute wussten, dass der Nachfolger kam.“ Am Ende schafften sie es, der C64 ging im Mai 1982 in die Massenproduktion: „Danach fühlte ich mich großartig“, resümiert Albert. „Ich meine, du verbringst Jahre deines Lebens mit der Verwirklichung eines Traumes. Und dann wird er Wirklichkeit und gefällt den Leuten!“

Yash Terakura bleibt bei seinem Resümee bescheiden: „Das Design des C64 war ziemlich eingeschränkt, weil wir nicht genügend Elektronikbauteile hatten. Außerdem mussten wir Geld sparen. Damals machte es aber Spaß, einen Computer zu entwerfen. Ich kann versichern, dass ich dabei immer mein Bestes gegeben habe“.

Die abschließenden Worte von Albert Charpentier gelten dem 2012 verstorbenen Jack Tramiel: „Jack Tramiel gab uns die Freiheit, das zu tun, was wir mussten, und das taten wir auch. Ich verdanke Jack sehr viel. Er hatte den Mumm, schon damals auf 64 KB zu gehen. Dennoch glaubte er fest an einen attraktiven Verkaufspreis und feilschte Tag für Tag um jeden Penny. Zu diesem Preis eroberte der C64 dann die Welt im Sturm. Ich glaube wirklich, dass durch dieses Gerät viele Leute an den Computer herangeführt wurden, bei denen es ansonsten viel länger gedauert hätte.“ In der Tat: Für Millionen von Spielern (und einen guten Teil der **Retro Gamer**-Leser) war der C64 der Einstieg in die Welt der Spiele. 

Vielen Dank an Albert und Yash für ihre Geschichte des C64.

» Die Datasette war das wohl beliebteste Zusatzgerät.



Erinnerungen an den



Vor 34 Jahren, im März 1983, kam der C64 in Deutschland heraus. Wir haben unsere Autorschar gebeten, sich an ihre ersten Begegnungen mit dem Brotkasten zu erinnern – und ein Foto von sich aus möglichst diesem Jahr beizulegen.



» Frauenschwarm Knut Gollert (1984)

Knut Gollert

Mein erster Kontakt zum C64 um 1983/1984 war beim Freund eines Freundes. Im Osten gab es den C64 ja nicht! Besagter Freund hatte damals recht betuchte Verwandte im Westen, die ihm ein komplettes Spielzimmer eingerichtet haben. Der hatte alles, was man damals für den 64er kaufen konnte: Speichererweiterungen, Maus, zwei Floppy-Laufwerke. Das war der Himmel für uns – dennoch hat uns über Monate stundenlang nur ein einziges Spiel beschäftigt: *Commando*.

Ich habe damals auf einem ZX 81 mit satten 1 KB RAM programmieren gelernt und bekam ein paar Jahre später endlich auch den Brotkasten. Nach durchgespielten Nächten (*Druid*, *Bard's Tale*, *Wizball*, *Elite*) verbrachte ich fast ausschließlich Zeit mit meinem Action Replay Carttridge, AMICA Paint und dem Coden von Demos. Ich habe die Musik von *Hawkeye* gerippt, Iron-Maiden-style-Artworks gepixelt und ein mit abartigen Color-Bars überladenes Demo geschrieben. Hui, ich konnte sogar Assembler!

Spiele gab es bei uns im Überfluss – der Osten war sozusagen rechtsfreie Raubkopierer-Zone. Ich kannte daher Unmengen von Games, beschäftigte mich aber stärker mit Coding und Art. Bis 1991. Dann ersetzte der Amiga den C64, das Programmieren wurde mir zu anstrengend (16 Bit!) und ich spielte fast nur noch. Mein Zivi-Job als Nachtwache in einem Kinderheim trug zusätzlich zu meiner außergewöhnlichen Games-Bildung bei – 1 Jahr lang jede Nacht spielend die Zeit totzuschlagen hat etwas ... Unterhaltsames.

Anatol Locker

Für mich gibt es keinen wichtigeren Computer als den Commodore 64. Ich besaß einen ZX81 und einen CBM 3032, aber denen fehlte das gewisse Etwas – nämlich Software, die Spaß machte. Meine ersten C64-Spiele waren *Deadline* und *Starcross* von Infocom, gekauft in einem Münchner Großmarkt für jeweils 10 Mark. Die Spiele beamteten mich in eine ganz neue Dimension, das Erlebnis beim Spielen fand ich ebenbürtig mit einem guten Buch.

Was im nächsten halben Jahr folgte, waren ein zünftiger Adventure-Kaufrausch, ein chronisch leerer Geldbeutel, stundenlange Spielesessions, ein geschmissenes Germanistik-Semester wegen *Ultima IV* – und meine Diskettenbox füllte sich mit Raubkopien. Da ich ohnehin nahezu täglich *Happy Computer* und *64'er* las, fragte ich mal schüchtern an, ob der Markt & Technik-Verlag nicht einen Ferienjob hätte. Dass ich wenige Wochen später Spiele für *Power Play* testen durfte, finde ich bis heute noch großartig. Ohne den C64 wäre daraus sicher nie etwas geworden ...



» Anatol Locker aus der Frühzeit seines *Power-Play*-Engagements.

» So sah Knut Gollerts Arbeitsplatz um 1985 aus: Brotkasten und Fernseher in der Mitte; links hängen Assembler-Tabellen, rechts Ausdrucke von diversen Games und Demos.





» Heinrich Lenhardt (1985) im Editorial des ersten Happy-Computer-Spielesonderhefts.

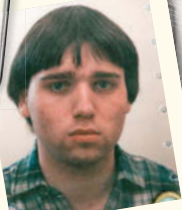
Heinrich Lenhardt

Heimcomputer sind ja eigentlich nur Spielkonsolen mit ein paar Tasten mehr. Oh, und die Spiele kommen selten auf Modulen, dafür auf

trägern. Das war so ungefähr meine Vorbildung, als ich mir 1984 ein Praktikum in einer Zeitschrift namens *Happy Computer* erschlisch. Und das bescheidene Einkommen wurde natürlich gespart, um alsbald einen eigenen Computer für Zuhause (noch als Untermieter bei den Eltern) zu kaufen, wo ich mich bislang am Colecovision vergnügt hatte.

Bei *Happy* gab es genug Ressortspezialisten, die mir die Schönheiten ihrer jeweiligen Systeme vermittelten: Manfred Kotting hütete den Spectrum, da lockten *Knight Lore* und *Football Manager*. Werner Breuer war der Atari-Verfechter und demonstrierte mit *Rescue on Fractalus* und 1a-Arcade-Umsetzungen wie *Defender* die Vorzüge „seiner“ 8-Bit-Maschine. Darauf lief *International Soccer*, die mit Abstand beste Fußballsimulation dieser Zeit. Wenig später kam dann *Summer Games* dazu – und um den Sportspiel-Freund Heinrich war's geschehen.

Das Gesparte ging für C64 und Diskettenlaufwerk 1541 drauf. Eine Anschaffung, die ich nicht bereute: Im Lauf des Jahres 1984 baute der Commodore seine Spielvorherrschaft aus und leistete mir stets treue Dienste, unverwundlich, zuverlässig. Es war auch mein erster „Heimarbeit“-Computer, mit der Steinzeit-Textverarbeitung *Bank Street Writer* tippte ich mitunter am Wochenende an Artikeln herum, die Umlaute durften dann die Kollegen Bastler oder Programmierer nie aus mir, dafür ein umso leidenschaftlicherer Spieler, für den der C64 stets Glanz und Charme der 8-Bit-Ära repräsentieren wird. Vor allem, weil man bis Ende der 80er Jahre das Gefühl hatte, auf magische Weise Hardware-Upgrades zu bekommen, weil die Spiele-Programmierer immer mehr und mehr aus dem beigen Plastikkasten herausquatschten. Eine ganz tolle Kiste, selbst Commodores Trikotwerbung bei Bayern München habe ich inzwischen verziehen!



» Zweifelhafter Blick in die Zukunft: Mick Schnelle (ca. 1984).

Mick Schnelle

Ich gestehe es gleich am Anfang: Von Haus aus bin ich eingefleischter Atari-ner. Deshalb kam ich erst recht spät und nicht mit vollem Herzen zum C64. Aber für meinen Atari 400 gab es hierzulande kaum Spiele, zudem konnte man mangels DOS keine Floppy anschließen. Also stellte ich mir nach den Sommerferien 1984 den legendären Brotkasten auf den heimischen Schreibtisch. Natürlich mit Floppy Drive – wie sonst hätte ich die reichlich vorhandenen Raubkopi... die zahlreich vorhandenen Spiele auch sonst ans Laufen bekommen sollen? Wie, Datensette? 20 Minuten Ladezeit für meine liebste Hubschraubersimulation? Von wegen!

Doch die Freude über den Brotkasten währte nur so lange, bis ich mir das Ding mal von hinten angeschaut hatte. Verwöhnt vom sehr solide verarbeiteten Atari 400 musste ich schlucken, als ich durch die Anschlüsse und den Modulschacht problemlos durch den Rechner bis nach vorne durchgucken konnte. Dafür erfreute ich mich an der „richtigen“ Tastatur im Vergleich zum wackeligen Foliensatz beim 400er. Doch dann kam mein Bruder! Ich weiß es noch genau: Wenig elegant drückte er sich an meinem Schreibtisch vorbei und trat dabei auf den Schalter der Steckerleiste. Weg war der Strom, wodurch der Lesekopf der Floppy auf die Diskette schlug. Und kaputt war das Ding. 700 Mark für die Tonne. Zum Glück konnte ich das Ganze als Garantiefall durchmogeln. Doch bis heute spiele ich nicht mehr, sobald mein Bruder den Raum betritt.

Danach folgte eine glücklichere Zeit mit dem C64, als zahlreiche heutige Klassiker durch den Floppyschacht meiner 1541 liefen. *Gunship*, *Amazon*, *Pool of Radiancy*, *Bard's Tale*. Alles fantastische Spiele, die ich bis heute immer gern mal wieder starte. Bemerkenswert: Die C64-Versionen erschienen meist vor allen anderen. Und ja, die waren alle selbst gekauft, allein schon wegen der umfangreichen Anleitungen und beigelegten Goodies. Als dann *Red Storm Rising*, einer meiner absoluten Lieblinge, 1988 erschien, ging die große Zeit des C64 schon zur Neige. Und meinen Schreibtisch eroberte ein Atari ST.



» Einstiegsdroge: *International Soccer* verführte Heinrich zum C64.



Michael Hengst

Für mich war der C64 nicht die allererste digitale Liebe: Immerhin hatte ich schon mein Taschengeld in Pong-, Space Invaders- und Asteroids-Automaten versenkt und erste Heimspiel-Erfahrung mit Ataris VCS 2600 gemacht. Aber erst der Brotkasten, samt 1541 und 1081, machte aus den frühen zarten Spiele-Banden eine bis heute andauernde Passion für Spiele, Gadgets und Computertechnik. Vor allem legte der Brotkasten den Grundstein für lebenslange Rollenspiele – wie meine Begeisterung für knorrige Rollenspiele.

Auslöser war eine dezentralisierte Sicherheitskopie des Klassikers *The Bard's Tale*. Meine vorgefertigte Standardtruppe wurde schneller gemeuchelt, als ich „Barde“ sagen konnte. Denn mangels Anleitung hatte ich natürlich keine blasse Ahnung, was ich eigentlich machen sollte. Ich wusste weder die Buchstaben-Kürzel für die vielen Zaubersprüche, noch dass man Waffen und Rüstungen auch „anziehen“ sollte. So stapften also meine Helden praktisch nackt und schutzlos durch Skara Brae. Aber meine Neugier war geweckt, also bestellte ich, für die damals ungeheure Summe von 120 DM, das Original als US-Import. Gefühle zwei Monate später hatte meine Party das letzte Monster verprügelt, ich hatte alle Labyrinth-Sauber auf Karopapier verzeichnet, und meine lebenslange Liebe zu dunklen Kerkern und rostigen Schwertern war geboren.

Auch mein Faible für Flugsims geht auf den C64 zurück: Unvergessen die nächtlichen Sessions mit *Gunship* auf einem umgebauten Bürosessel, mit auf der rechten Lehne aufgeklebtem Joystick und akustischer Untermalung von einem zu Besuch weilenden Vietnam-Veteranen, der jeden Angriff mit wüsten Ratschlägen kommentierte. Heute kaum zu glauben, aber ich konnte damals an der Farbe und Position eines simplen Pixels erkennen, ob es sich um ein gepanzertes Fahrzeug oder eine Infanterie-Ansammlung handelte... im Nachhinein betrachtet ein optisches Wunder.

Drei Jahrzehnte später denke ich außerdem an frenetische Gerüttel am Competition Pro bei *Summer Games*, an nachhaltige Englisch-Lektionen mit diversen Infocom-Adventures, an die musikalischen Höhenflüge des Soundchips beim *Wizball*-Gitarrenriff oder die zeitintensive Thargoidenjagd in *Elite*, die mich die Beziehung zu meiner damaligen Freundin gekostet hat – man muss Prioritäten setzen. Kurzum: Der C64 ist für mich ein liebevoll gewonnenes Stück Nostalgie und ich bin dankbar, ein Teil der frühen Spiele-Geschichte sein zu dürfen.



» Der Tom Selleck der Computerspiele: Michael Hengst (ca. 1985).



Winnie Forster

Meine Erstbegegnung mit dem C64 – liegt sie wirklich schon 33,3 Jahre zurück? 1983 war ich 14 und seit der Jahrzehntwende Computer-User, Nerd, „Atari-Spieler“. Wie die meisten meiner Kohorte bestaute ich als Grundschüler Pong, verbrachte Adria-Urlaube nur halb am Strand und ganz am Space Invaders-Automaten. Dem Telespiel entwachsen, beschäftigte mich das Mittelstufen-Zeugnis kaum, sondern die 600-DM-Frage: Soll ich den Ferienjob-Umsatz für ZX Spectrum oder C64 ausgeben?

Ich war UK- und Tolkien-Fan, las in *Happy Computer* den Test zu *The Hobbit*. Meine Entscheidung gegen Commodore und für Sinclair katapultierte mich ins IT-Abseits: Kaum hatte ich meinen Speccy mitgenommen, warf Vobis ihn aus dem Programm. Der Sinclair-Shop München blieb eines Morgens einfach geschlossen, und bei VideoMagic fütterte man US-Kisten mit Floppys und Modulen, nicht britische ZX-Dran war nur noch unser Klassenstreber, der sich einige Monate später einen Oric-1-Rechner holte...

Dass meine C64-Geschichte hier nicht endet, ist mitleidig-nie auch was Gscheites spielt“. Teut Weidemann war drei Klassen über mir und mit schwarzem Fiat Panda unterwegs: Zuckelte der vor mein Elternhaus, war das wie Weihnachtsmann und Osterhase zugleich! Druckfrische *Electronic Games*-Ausgaben und Spiele der Newcomer-Firma Electronic Arts nahm Teut wieder mit, ließ mir dafür aber einen 64 SX für zwei Wochen – mit *Elite* im Laufwerk. Aus zwei Wochen wurde ein Vierteljähren, der SX zu meinem Raumschiff-Cockpit, die 5-Zoll-Röhre meine Linse in ferne Welten.

Zu viele Sommermonate verbummelte ich 1984 bis 1986 vor der Glotze, spielte auf Leihware *Ultima III* und *IV*, *Bard's Tale* und *Wasteland*. Was ich an Brotkasten-Hardware sparte, haute ich für Original-Software raus: Fürs C64-*Archon II* zahlte ich 80 Mark an „Computerland Schrott“ im Nachbardorf Polling.

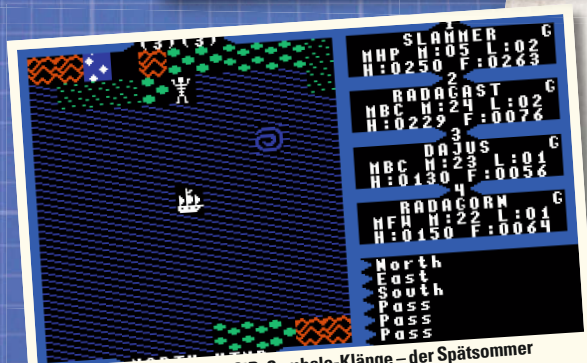


» Winnie Forster, irgendwann in den 80er Jahren.

» International Soccer auf dem „Schlepp-top“ SX64.



Bild: Gameplan.de



» Abgedunkeltes Zimmer, SID-Cembalo-Klänge – der Spätsommer 1983 wird in Britannia verbummelt (*Ultima III*).

Roland Austinat

Wenn heute mal ein Spiel ein paar Sekunden nachlädt, frage ich mich oft und ungeduldig, warum die Programmierer keine patenten Streaming-Routinen geschrieben haben, die neue Inhalte im Hintergrund laden. Doch verglichen mit dem, was ich vor 35 Jahren mit dem C64 erdulden musste, sind solche Ladezeiten ein guter Witz.

Mein Freund Arne hatte damals als einer der Ersten in unserer Schulklasse einen Brotkasten – ohne Speichermedium allerdings. So verbrachten wir einmal einen Nachmittag damit, ein seitenlanges Listing aus der Zeitschrift 64'er abzutippen. Mal sagte er das Gemenge aus Zahlen und Buchstaben an, während ich in die Tasten haute, mal lief es umgekehrt. Das eingegebene Werk sollte eine Art *Space Invaders*-Klon sein, doch nach getaner Arbeit und dem ehrfurchtsvollen Eintippen von RUN passierte – nichts. Wir mussten ein paar Zahlendreher eingebaut haben, die wir beim besten Willen nicht ausfindig machen konnten. Klar, was am Ende des Tages passierte: Der C64 wurde ausgeschaltet und Stunden des Glücks auf einen Schlag aus dem RAM gefegt.

Das sollte mir nicht passieren: Ich hatte mein noch recht frisches Atari VCS 2600 mit allen Spielen an einen Schulkollegen verkauft, um meinen Eltern einen Zuschuss für den zum Geburtstag gewünschten C64 mit Datasette 1530 zu liefern. Das Laden eines einzelnen Spiels konnte locker 20 Minuten (!) dauern. Und wehe, der Tonkopf war nicht genau justiert: Dann brach die Datasette nicht selten kurz vor Schluss mit einem LOAD ERROR ab.

Die Rettung hieß *Turbo Tape*. Das Tool warf das antike Commodore-Speicherformat von 1977 über Bord und verwendete ein deutlich effizienteres: Nun dauerte der Ladevorgang vielleicht gerade mal drei Minuten. Natürlich konnte immer noch viel schiefgehen. Etwa, wenn während des Spiels nachgeladen oder einmal mehr der Tonkopf nicht perfekt eingestellt war. Doch so ließ sich halbwegs erträglich die Warte- und Sparzeit auf das 1541-Diskettenlaufwerk überbrücken, das so viel wie C-64 und Datasette zusammen kostete. Und selbst das brach ab Werk keine Geschwindigkeitsrekorde...



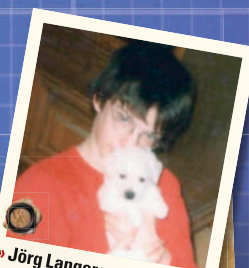
» Roland lächelt freundlich von seinem Schülerausweis 1983.

Jörg Langer

Es war Mitte 1983, und mein Kosmos Experimentier-Computer mit 30 Folientasten, 20 Code-Befehlen und 6-Zeichen-Display (aber es waren große Zeichen...) machte mich nicht mehr glücklich. Ein echter Computer musste her! Bereits im Herbst schwor ich meine Verwandtschaft darauf ein, dieses Jahr Socken Socken und Pullis Pullis sein zu lassen und stattdessen beim Weihnachtsgeschenk zusammenzulegen – für einen meiner Schulkarriere garantiert höchst förderlichen „Rechner“. Nachdem die Finanzierung gesichert schien, ging es an die Eingrenzung der damals mannigfaltigen Auswahl.

Eine Illustrierte diente mir mit einem bebilderten Home-computer-Vergleich zur hauptsächlichen Orientierung, jedes Gerät füllte darin etwa eine Viertelspalte. Im Rahmen samstagsmorgendlicher Familienausflüge – 13:00 Uhr war ja Ladenschluss – unternahm ich Exkursionen ins Heilbronner „Horten“-Kaufhaus und seine gut bestückte Computerabteilung. Atari 800 XL? VC20? Acorn A? Dragon 32? Der ZX-Spectrum-Radiergummi? Oder der brandneue C64? Letzterer gehörte zu den teuersten Modellen, doch die Illustrierte (war es der *Stern* oder die *HÖRZU*?) schrieb ihm Faszinierendes zu wie „16 Farben“ oder „gute Spielesoftware“. Damit war mein angeblicher Lern-Computer gefunden.

Da es für einen Monitor nicht reichte, zockte ich auf einem kleinen Schwarz-Weiß-TV – auch wenn darauf viele Teams bei *International Soccer* nicht unterscheidbar waren und die Piranhas bei *Aztec Challenge* unsichtbar. Erst Jahre später kapierte ich dank Farbmonitor, dass sich dieser Level nicht nur durch blindes Joystick-Rudern und viel Glück lösen ließ! Meine prägendsten frühen Games waren *Space Pilot* (erstes C64-Spiel), *Ultima III* (versüßte mir 1984 Verletzungsspech-Sommerferien) und *Elite* (machte dank 30-Minuten-Ladezeit den „Lernen“-Vorwand beim Rechnerkauf doch noch wahr). Und das erste *Happy Computer-Spiele-Sonderheft* wurde zu meiner zerfledderten, weil quasi auswendig gelernten Spiele-Bibel. Heute darf ich neben einigen meiner Spieletester-Halbgötter von damals in Erinnerungen schwelgen – Danke, Commodore 64!



» Jörg Langer war 1983 ein schüchterner Elfjähriger – mit einem Plan.

Peter Schmitz



» Peter Schmitz aus dem Editorial des Atari Magazins 4/1987.

So wurde es zumindest in der damaligen, reichlich polarisierten Clubszene empfunden. Nachdem ich in meinem Studium mit einem 8-Kilobyte-PET erste Programmiererfahrungen gesammelt hatte, stürzte ich mich in die 8-Bit-Atari-Szene. Tatsächlich waren aber viele der Spiele, für die wir Atari-ner uns auf dem beige-grauen 800er begeisterten, genau die gleichen wie ein paar Häuser weiter bei den Brotkasten-Fans.

Eines der schönsten Beispiele dafür, dass Spiele Gräben überwinden können, ist für mich eine frühe Wirtschaftssimulation: *Santa Paravia & Fiumaccio*. Der Hauptspaß kam durch das stichelnde Gegeneinander der bis zu sechs Spieler.

Immer wenn einer einen Titel errungen hatte, drehte er die Ehrenfanfare lauter und blickte die anderen überheblich an. Die Hochnäsigkeit verging ihm wenige Runden später, wenn ein Herrscher eines anderen Kleinstaats ihm etwas von seinem schlecht geschützten Land wegknabberte.

Die Urfassung dieses Spiels erschien als BASIC-Listing in der Zeitschrift *SoftSide* vom Dezember 1978, zugeschnitten auf Tandys TRS-80. Jede Generation von Heimcomputern bekam ihre eigene Umsetzung; dem C64 spendierte StarSoft noch 1989 eine hübsch aufgepeppt Fassung. Die legendären *Kaiser*-Spiele waren schlicht *Santa Paravia*-Varianten mit Kämpfen. C64-Freunde, Atarianer und die Fans anderer Systeme waren also gar nicht so weit voneinander entfernt, wie wir damals dachten. Spielspaß verbindet!



» Paravia & Fiumaccio war ein Vorläufer von Kaiser.



Außenreiter

COMMODORE 64

Commodores 8-Bit-Heimcomputer war äußerst populär. Das bedeutet auch, dass es Hunderte obskurer Spiele zu entdecken gibt. Retro Gamer machte sich auf die Suche nach den ungewöhnlichsten Spielen für den C64.



» [Commodore 64] Ihr seht es hier nicht, aber das Scrolling ist außergewöhnlich sanft und beinahe hypnotisch.



» [Commodore 64] Ein Beispiel, was passiert, wenn ihr einem anderen Spieler in die Quere kommt.



» [Commodore 64] Ihr könnt andere Spieler treffen, damit sie zu Boden gehen. Das ist wirklich sehr befriedigend.

ROCKET BALL

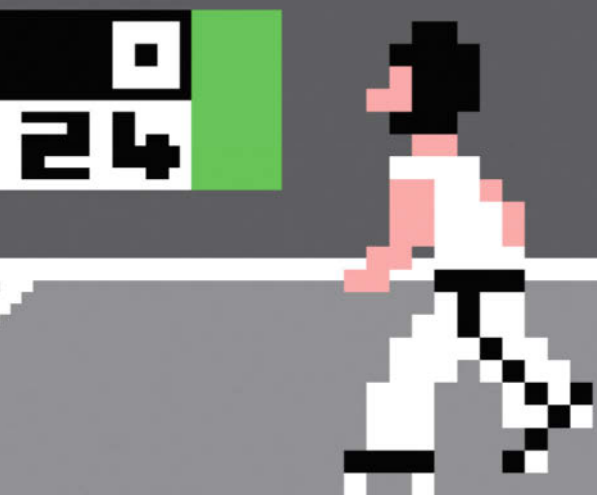
■ ENTWICKLER: IJK SOFTWARE ■ JAHR: 1985

■ *Rollerball* war ein höchst unterhaltsamer 70er-Jahre-Actionfilm mit James Caan und hat bei Cineasten auf der ganzen Welt Kultstatus erlangt. *Rocket Ball* hat die gleiche Prämisse wie Norman Jewisons Kultfilm. Gäbe es Gerechtigkeit, hätte es auch das gleiche Lob erhalten. Die Ähnlichkeiten zwischen dem von John Sinclair für IJK Software entwickelten Spiel und *Rollerball* sind frappierend. Es gibt sogar einen James-Caan-Doppelgänger auf dem Cover der Spieleschachtel! Dennoch ist *Rocket Ball* keine billige Kopie. So unterscheiden sich die Regeln des futuristischen, erfundenen Sports. Allerdings ist es genauso hektisch, spannend und brutal. Sehr brutal...

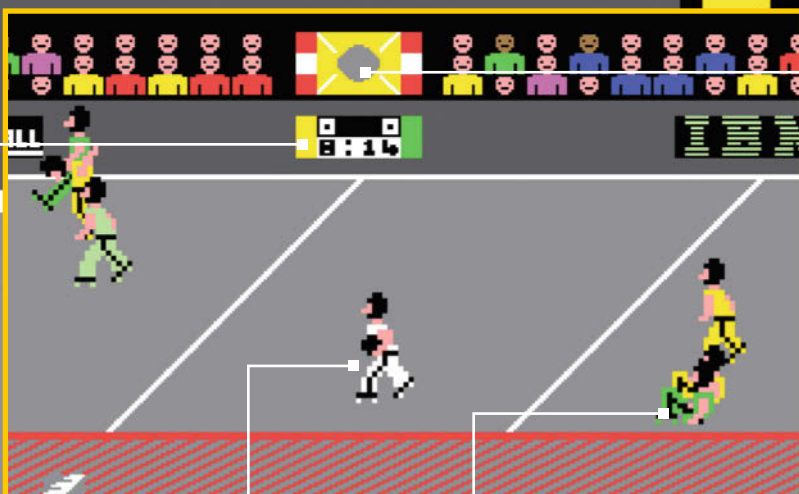
Schauplatz von *Rocket Ball* ist eine kreisförmige Rollschuhbahn, die in acht Abschnitte

unterteilt ist. Es gilt, einen Metallball, der auf die Bahn geworfen wird, aufzunehmen und in das richtige Tor zu schleudern. Zu Beginn des Spiels sind die Tore in den Abschnitten drei und sieben. Aber immer, wenn der Ball aus dem Spiel ist (und das passiert wirklich oft), ändern sie ihre Positionen. Es ist wichtig, sich zu merken, welches Tor das Richtige ist und wo es sich hinbewegt hat. Denn wenn ihr nicht aufpasst, habt ihr schnell ein Eigentor erzielt.

Bevor ihr überhaupt versuchen könnt, den Ball in ein Tor zu werfen, müsst ihr ihn natürlich aufnehmen. Das ist einfacher gesagt als getan. Ihr müsst in die Hocke gehen, um ihn zu greifen. Versucht ihr es im Stehen oder aus dem falschen Winkel, stolpert ihr einfach nur darüber,



BESONDERHEITEN



fällt auf die Nase und verliert wertvolle Zeit, weil ihr vom Bildschirm verschwindet und schon bald von einem neuem Teammitglied ersetzt werdet. Die KI ist recht clever: Sie wechselt zum nächstgelegenen Mitspieler, sodass ihr eine weitere Chance erhaltet, den freien Ball zu mopsen.

Habt ihr das Spielgerät einmal gesichert, müsst ihr euch durch die anderen Spieler, darunter auch die eures Teams, schlängeln und das Tor ohne hinzufallen erreichen. Das ist allerdings knifflig, denn euer Gegner wird alles tun, damit ihr eure kostbare Fracht verliert. Er wird euch schlagen oder einfach nur in euch rasen. Das Spiel ist unglaublich schnell – und zwar durchgehend. Es ist ein permanenter Kampf, um in Führung zu bleiben. Die kernige Action wird durch einige exzellente Animationen und supersanftes Scrolling, das *Rocket Ball* ein wunderbares Arcade-Gefühl gibt, aufgewertet.

Obwohl *Rocket Ball* dank mehrerer sehr herausfordernder Schwierigkeitsgrade schon gegen den Computer eine Menge Spaß macht, entfaltet es beim Spiel gegen einen Freund seine wahre Klasse. Während es noch verhältnismäßig einfach ist, einen unerfahrenen Spieler zu beherrschen, ist es zwischen zwei gleichwertigen Kontrahenten ein herrliches Hin und Her. Dabei ist es auch nicht ungewöhnlich, dass der Ball selbst als Waffe genutzt wird, wenn das die Chance auf ein freies Tor vergrößert.

Rocket Ball ist nicht so bekannt wie *Kick Off*, *Speedball* oder andere Sportspiele für den Commodore 64. Aber es verdient eure Aufmerksamkeit.

ZAHLENSPIEL

■ Da ihr nicht rückwärts fahren könnt, müsst ihr darauf achten, in welcher Zone ihr euch befindet und wann die nächste Tormöglichkeit auftaucht. Fahrt rein und zeigt's dem Gegner!

TRIKOTTAUSCH

■ Weiße Farben zeigen, dass ihr die Kontrolle über einen eurer gelben Teamkameraden habt. Fallt ihr aus dem Bildschirm, müsst ihr warten, bis eine neue Figur ausgewählt wird.

STAND-PROBLEME

■ Eine der größten Schwierigkeiten ist es, zu lernen, wie ihr anderen Spielern ausweicht. Vermeidet große Gruppen, dann ist die Chance, dass ihr stolpert und hinfällt, geringer.

DAS WAHRE ZIEL

■ Die Tore in *Rocket Ball* sind unglaublich klein und erfordern ein sorgfältiges Zielen. Idealerweise seid ihr so nah dran, wie es geht, aber auch Distanzwürfe sind möglich.

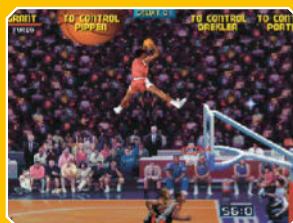
ALTERNATIVEN



SPEEDBALL II: BRUTAL DELUXE

AMIGA

■ Das beste futuristische Sportspiel aller Zeiten? Darauf könnt ihr wetten! Unglaubliche Action, Ästhetik und ein cleveres Treffersystem machten das Sequel der Bit-map Brothers zum Pflichtkauf. Die Amiga-Version ist die beste, aber es spielt sich auf fast allen 16-Bit-Systemen gut.



NBA JAM

ARCADE

■ Ein weiteres hektisches Sportspiel, wenngleich in der Gegenwart angesiedelt. Außer für die exzellente Grafik ist das Midway-Spiel berühmt für seine übertriebenen Dunks und die Sprachausgabe. Es ist außerdem einer der frühesten Titel, der Mikrotransaktionen nutzt, denn für jedes Viertelmusst ihr zahlen.



KILLERBALL

SCHNEIDER CPC

■ Dieses futuristische Sportspiel von Microïds ist im Grunde genommen *Rocket Ball*. Es enthält die gleichen Mechaniken, bietet aber die Möglichkeit, auch rückwärts zu fahren. Obwohl die Schneider-Version viel bessere Grafik beinhaltet, zerstört die schwankende Framerate die ganze Action.

BIRD MOTHER

■ PUBLISHER: CREATIVE SPARKS ■ JAHR: 1984

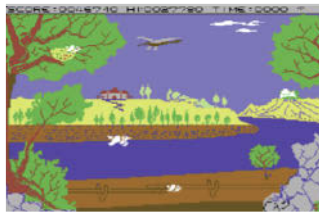
■ Es gibt eine Menge Spiele über Vögel, aber *Bird Mother* ist wohl das interessanteste, das wir entdeckt haben. Die schlechte Nachricht: Es ist unglaublich kurz. Es ist tatsächlich möglich, dass ihr nach zehn Minuten alles von *Bird Mother* gesehen habt. Die gute Nachricht: Trotz der Kürze ist das Spiel das reinste Vergnügen. Das süchtig machende Gameplay ist außerdem ein guter Grund, immer wieder zurückzukehren.

Bird Mother ist in drei Abschnitte unterteilt. Jeder dreht sich darum, dass ihr Küken aufzieht und füttert. Als Erstes baut ihr ein Nest. Verschiedene Gegenstände fallen vom Himmel und ihr müsst diesen Gefahren ausweichen, während ihr kleine Zweige und Äste sammelt, um das Nest zu bauen. Ist das fertig, legt ihr drei Eier und die nächste Phase beginnt: das Füttern. Ihr müsst erneut über den Bildschirm fliegen, diesmal um Insekten zu fangen. Eure Küken wechseln die Farbe und zeigen so, dass sie wachsen und unterschiedliches Futter brauchen, bevor es in den letzten Spielabschnitt geht. Sind die Küken entwöhnt, ist es Zeit für sie, das Nest zu verlassen und selbst herumzufliegen. Die Vogelmutter stupst sie über den Bildschirm und stellt sicher, dass sie keine Opfer der herumfliegenden Raubvögel werden.

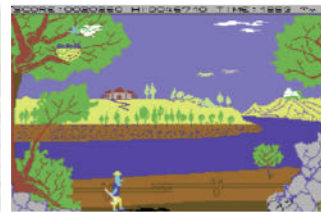
Das Spielprinzip ist einfach, die schwierige Steuerung und die wirklich beeindruckende Grafik, besonders der animierte Mann, der euch in bestimmten Abschnitten schikaniert, halten das Spiel zusammen. *Bird Mother* hat ein recht ungewöhnliches Konzept für ein Spiel, aber die Umsetzung ist wirklich gelungen. Das Resultat kann sich sehen lassen und ihr benötigt blitzschnelle Reflexe – und ein starkes Herz, falls ihr dabei scheitern solltet, die drei Küken zu retten.



» [Commodore 64] Zweige fallen langsam hinab und sind einfach zu fangen.



» [Commodore 64] Die Küken zu beschützen ist nicht einfach, und dieser Greifvogel ist keine große Hilfe.



» [Commodore 64] Eure Küken benötigen eine Menge Insekten, bis sie fliegen können.



» [Commodore 64] Werdet ihr vom Stock getroffen, ist das Spiel vorbei. Wer füttert dann eure Küken?

WEITERE COMMODORE-64-SPIELE



» TOY BIZARRE

■ ENTWICKLER: ACTIVISION
■ JAHR: 1984

■ Das Spiel von *NBA Jam*-Schöpfer Mark Turmell wurde von *Mario Bros.* beeinflusst. Als Mervyn müsst ihr eine bestimmte Anzahl Ballons zerstören. Einige werden zu Spielzeug, das ihr bestaunen dürft, wenn ihr drübergesprungen seid. Clockwork Hilda, die versucht, neue Ballons herzustellen, müsst ihr ausweichen. Es ist hektisch, aber mit seiner besonders gelungenen Spielhallen-ähnlichen Grafik befriedigend.



» GHETTOBLASTER

■ ENTWICKLER: VIRGIN GAMES
■ JAHR: 1985

■ Kurier für eine Plattenfirma zu sein, ist nicht einfach. Rockin Rodney klappert Partys ab, die durch blinkende Türen angezeigt werden. Er sammelt Kassetten ein und liefert sie an die Plattenfirma Interdisc. Die akzeptiert aber nur Tapes mit bekannten Songs. Also muss Rodney das Lied so lange mit seinem Ghetoblaster abspielen, bis die Leute tanzen. Seltsam, süchtig machend und mit einigen witzigen Melodien.



» HOPELESS

■ ENTWICKLER: RADARSOFT
■ JAHR: 1986

■ Als Al „Dutch Meat“ Bluntz müsst ihr Manic Munk besiegen. Ihr aktiviert Terminals, um 14 Tore abzuschalten, die ihn beschützen. Eure zahlreichen Feinde bekämpft ihr mit Schild oder Laser, dazu benötigt ihr Benzin und Energie. Treibstoff braucht ihr auch für Als Jetpack, mit dem ihr sichere Bereiche ansteuern könnt. *Hopeless* ist ebenso befriedigend wie anstrengend, weil ihr ständig eure Ressourcen managen müsst.



» SEASIDE SPECIAL

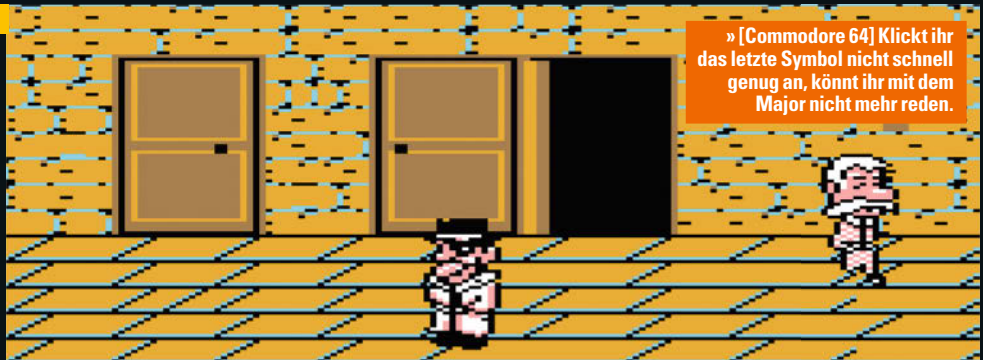
■ ENTWICKLER: TASKSET
■ JAHR: 1984

■ Tony Gibsons hektisches Arcade-Spiel kommt mit einer politischen Haltung daher, angetrieben von der Angst vor einem Atomkrieg. Das Spiel beginnt am Rotaway Beach, wo ihr radioaktiven Seetang sammeln müsst, der am Ufer angespült wird. Anschließend wechselt die Handlung zur Downing Street, wo ihr Seetang auf die Außerirdischen, die dort wohnen, schleudert. Subtil ist das nicht, aber durchgehend brillant.

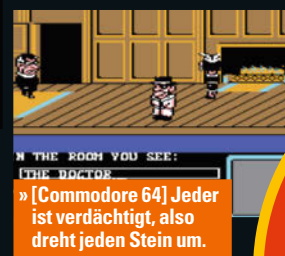
THE DETECTIVE GAME

■ ENTWICKLER: ARGUS PRESS SOFTWARE ■ JAHR: 1986

■ Ihr verkörpert in diesem in den Siebzigern angelegten Titel ein gefeiertes Mitglied von Scotland Yard, das den Mord am Aristokraten Angus McFungus aufklären soll. Zehn Verdächtige gibt es am Tatort, einer Villa. Während wir ermitteln, ereignen sich weitere grausame Morde. Obwohl wir unsere Figur mit dem Joystick bewegen, sind die Handlungen symbolgesteuert und bieten zahlreiche nützliche Optionen an, darunter das Durchsuchen bestimmter Bereiche, das Untersuchen von Objekten und dem Erraten, wer der Mörder ist (obwohl ihr Beweise braucht, damit ihr ihn festnehmen könnt). Ihr könnt Verdächtige über McFungus ausquetschen, sie fragen, was sie von den anderen Bewohnern halten, und sogar mit ihnen über Gegenstände, die ihr gefunden habt, diskutieren. Das Interface ist zwar gelungen, es dauert aber ein wenig, bis ihr das Symbol zum Reden auswählen könnt. Seid ihr nicht schnell genug, hauen die Figuren ab, sodass ihr sie erneut aufspüren müsst, was wirklich frustrierend sein kann. Das Tempo in *The Detective* ist zunächst auch ein wenig gemächlich und es ist nicht sofort klar, was ihr tun müsst. Trotzdem ist *The Detective* ein ordentliches Spiel, das überraschend spannend wird, wenn sich die Morde häufen und euch die Verdächtigen ausgehen.



„DIRTY RATS..“ MUMBLES THE
SORRY, YOU CAN'T DO THAT.



» Das Interface ist zwar gelungen, es dauert aber ein wenig, bis ihr das Symbol zum Reden auswählen könnt. «

RETRO STINKER
» BIONIC GRANNY

■ ENTWICKLER: MASTERTRONIC ■ JAHR: 1984

■ *Bionic Granny* ist ein Spiel wie ein eiternder Furunkel am Hintern. Diese unfassbare Scheußlichkeit wünschen wir noch nicht mal unserem ärgsten Feind.



» BOUNCES

■ ENTWICKLER: DENTON DESIGNS
■ JAHR: 1986

■ Wie viele Spiele gibt es mit Rittern, die an Gummibändern befestigt sind und Bälle durch eine Arena schleudern? Wir tippen: nicht viele. Euer Ritter nutzt seinen Fänger, um die Flugbahn des Balls zu verändern und einen Punkt zu erzielen. Die gibt es auch, wenn euer Gegner auf den Boden oder gegen die Rückwand fällt. Es gibt also viele Möglichkeiten, ihn zu besiegen. Ihr braucht aber unbedingt einen zweiten Spieler.



» ANKH

■ ENTWICKLER: DATAMOST
■ JAHR: 1984

■ Dieses interessante Spiel beinhaltet Puzzle- und Arcade-Elemente. Ihr seid in einem Irrgarten gestrandet, müsst vier Triangeln finden und schließlich in einem Raum spielen, der die Form eines Henkelkreuzes hat. Die Triangeln sind gut bewacht und ihr müsst euch durch enge Räume bewegen und Schalter betätigen, um sie zu bekommen. Außerdem müsst ihr auf ein seltsames Ding schießen, das Sachen vergammeln lässt.



» MADNESS

■ ENTWICKLER: RAINBOW ARTS
■ JAHR: 1986

■ *Madness* ist ein Puzzle-Hüpfspiel, das nur mit gutem Timing und Fingerfertigkeit zu schaffen ist. In jedem Bildschirm müsst ihr eine bestimmte Anzahl Fackeln anzünden, bevor ihr den Ausgang aktivieren könnt. Trödeln dürft ihr nicht, denn euer Energiebalken leert sich, so dass ihr so schnell wie möglich über die Spielfläche hetzen müsst. Komplettiert wird das Spiel von Chris Hülsbecks phänomenalem Sound-Arrangement.



» THE MOVIE MONSTER GAME

■ ENTWICKLER: EPYX
■ JAHR: 1986

■ In dieser Kuriosität von Epyx spielt ihr eines von sechs B-Movie-Monstern, das in sechs Städten Amok laufen muss, darunter London, New York und Tokio. Hinzu kommen fünf Szenarien: In Lunch müsst ihr so viele Menschen wie möglich essen, in Escape müsst ihr aus der Stadt fliehen, Berserk schickt euch auf Krawalltour, Search lässt euch nach einem Baby suchen und die Aufgabe in Destroy Landmark ist selbsterklärend.

Wie soll man bloß die 25 besten Spiele für den C64 auswählen? Beschränkt man sich auf Exklusivtitel? Besonders originelle Ideen? Gibt man Außenseitern eine Chance? Dürfen Portierungen rein? Wir haben tagelang gegrübelt und hoffen, mit dieser Auswahl für jeden etwas getroffen zu haben – auch wenn eure persönliche Top 25 sicher ganz anders aussieht.



Stunt Car Racer

■ Jahr: 1989

■ Publisher: MicroStyle

25 Dass es zwei von drei Titeln, die Geoff Crammond für den C64 gemacht hat, in diese Liste geschafft haben, zeugt von seiner Genialität als Entwickler. Bei *Stunt Car Racer* konnte er seine Liebe zur Physik mit aufregenden Arcade-Racing-Elementen verbinden, die damals sehr populär waren.

Es ist zwar nicht ganz so gut wie die Amiga-Fassung, doch auch auf dem C64 ist *Stunt Car Racer* ein technisch überragendes Spiel mit wunderschönen Strecken und besonders exakter Steuerung. Der Titel macht auch heute noch einigen Spaß, besonders wegen der erwähnten Physik und des komplexen Streckendesigns. Um die Tracks zu beherrschen, müsst ihr jeden Zentimeter meistern und werdet dabei Frust, aber auch grandiose Erfolgserlebnisse erleben!

»Geradezu schwindelerregend, wie sich der Stunt-Car-Flitzer in Kurven legt und über Abgründe hechtet!«

HEINRICH LENHARDT IN
DER POWER PLAY 10/89



Delta

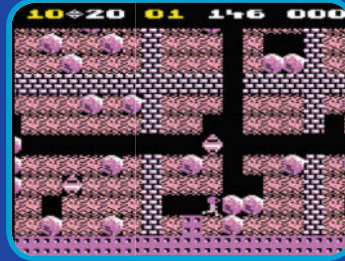
■ Jahr: 1987

■ Publisher: Thalamus Ltd

24 Was Ballerspiele betraf, ließ sich der C64 von keinem anderen 8-Bit-Homecomputer etwas vormachen, dank superschnellem Scrolling und Sprites. Daher gab es auch so viele Exklusivtitel im Shoot-em-up-Genre.

Einer dieser Exklusivtitel ist *Delta* von Thalamus, ein unglaublich flüssiges, horizontal scrollendes Ballerspiel, das mit durchgestylten Grafiken, fordernden Angriffsmustern und absurd großen Bossen aufwarten kann. Angetrieben wurden wir vom fulminanten Soundtrack von Rob Hubbard (es gab sogar einen Melodie-Mixer im Ladebildschirm). *Delta* bot ein witziges Power-up-System: Ihr musstet Geld einsammeln, um verschiedene Bereiche eures Schiffes aufzurüsten.

Der einzige Kritikpunkt ist, dass ihr praktisch schon gewonnen habt, sobald ihr die Angriffsmuster auswendig lernt und in den Gebieten die richtige Waffe auswählt.



Boulder Dash

■ Jahr: 1984

■ Publisher: First Star Software

23 *Boulder Dash* erschien zunächst auf den 8-Bit-Computern von Atari, bevor es seinen Siegeszug über nahezu alle erdenklichen Plattformen und Konsolen antrat. Auch die C64-Fassung war herausragend und ist nach wie vor eines der besten Puzzlespiele für den Brotkasten. Dafür ist nicht nur der niedliche Held Rockford verantwortlich, sondern noch mehr die Abfolge akribisch gestalteter Levels, die Entwickler Peter Liepa erschuf.

Obwohl die Ähnlichkeiten zu Taitos obskurem Automaten *The Pit* offenkundig waren, stand *Boulder Dash* immer auf eigenen Beinen. Es fügt der Erfolgsformel von Taito verschiedene Gameplay-Elemente hinzu, darunter die riesigen, scrollenden Abschnitte mit den Diamanten, die Rockford aufsammeln musste, und die tödlichen Fallen. Dieses Spiel ist absolut zeitlos!

Buggy Boy

■ Jahr: 1987

■ Publisher: Elite

22 Wenn man bedenkt, wie beliebt Spielhallenports auf den 8-Bit-Plattformen waren, haben es nicht gerade viele derartige Umsetzungen in unsere Hitliste geschafft. Die erste ist *Buggy Boy*, eine Konversion des Automaten von Tatsumi.

Das Interessante an *Buggy Boy* ist, wie es das Spielgefühl akkurat umsetzt, obwohl es nicht die hellen und bunten Cartoon-Farben des ursprünglichen Automaten bieten kann. Die Umsetzung spielt sich genau wie Tatsumis beliebtes Rennspiel, auch wenn sie nicht komplett identisch ist. Vielleicht hatten die Designer der Portierung ja kapiert, dass sie eh keine einhundertprozentige Umsetzung schaffen würden – und beschlossen, einfach das bestmögliche Fun-Rennspiel für C64 zu machen.

Die direkte Steuerung, die von Dave Thomas programmiert wurde, erlaubt eine präzise Handhabung des Buggys und macht jede Menge Spaß. Auch das Scrolling ist flüssig und schnell und bietet eine Offroad-Perspektive wie wenige andere Titel. Es mag zwar nur fünf Strecken geben, doch zu diesen fünf kehrten wir damals immer und immer wieder zurück.



COMMODORE 64 SPIELE



California Games

■ Jahr: 1987

■ Publisher: Epyx

21

Epyx brachte auf dem C64 eine Reihe von Sportspielklassikern heraus, doch dieser Verkaufsschlager aus dem Jahr 1987 ist derjenige, der uns am besten gefällt, knapp vor *Summer Games 2*. Er bietet zwar nicht ganz so viele Disziplinen wie sein Vorgänger *World Games*, beeindruckt dafür aber mit exzellenten Animationen, grandioser Grafik und viel Abwechslung bei den sechs Sportarten, darunter Halfpipe, Rollerskaten, Surfen, Football und Frisbee werfen.

Genau wie bei den vorherigen Titeln der Reihe ist auch bei *California Games* die Einfachheit und die flache Lernkurve der Schlüssel zum Erfolg. Jede Disziplin ist zwar leicht zu erlernen, aber schwer zu meistern. Wenn ihr es allerdings geschafft habt, dann könnt ihr bis zu sieben Freunden zeigen, wo der kalifornische Hammer hängt. Für uns der Höhepunkt der Games-Reihe.



Leaderboard

■ Jahr: 1986

■ Publisher: Access Software

20

Während wir heutzutage oft nur voller Vorfreude auf den jährlichen Neuaufguss von *Tiger Woods PGA Tour* warten, vergessen wir leicht, wie es mit den Golfspielen angefangen hat – nämlich mit *Leaderboard* von Access Software. Das Spiel war zwar nicht der allererste Golftitel für zu Hause, doch sicherlich einer der umfassendsten und zugänglichsten überhaupt.

Leaderboard bot alles, was ihr von einem innovativen Golfspiel erwarten durftet. Es gab vier außerordentlich detailreiche Plätze, die drei Spielmodi Anfänger, Amateur und Profi sowie 14 Schlägertypen. Mit Abstand am besten an *Leaderboard* war allerdings die exzellent gelungene Steuerung, die euch eine zuvor nicht gekannte Kontrolle



über den Abschlag und die Flugbahn des Balls verlieh. Inzwischen wurde der Oldie von zahlreichen anderen Golfsimulationen überholt; die Entwickler selbst produzierten den wunderbaren Nachfolger *World Class Leaderboard*. Doch das Original ist immer noch das perfekte Beispiel dafür, wie ein Titel über eine Nischensportart eine breite Masse an Fans ansprechen kann.



The Way Of The Exploding Fist

■ Jahr: 1985

■ Publisher: Melbourne House

19

Sobald man *Exploding Fist* zum ersten Mal auf dem Bildschirm erblickte, wusste man sofort, wo die Idee zum Spiel hergekommen war. Auch den Testern war dies klar und sie bezeichneten den Titel als die „beste Version von *Karate Champ*, die sie je gespielt“ hatten – obwohl es ein völlig eigenständiger Titel war.

Es gibt zwar offenkundige Ähnlichkeiten zwischen den beiden Kampfspielen, doch nach unserer Meinung war der Titel von Melbourne House das bessere Angebot. Zunächst einmal sieht er fantastisch aus und bietet butterweiche Animationen, die die Spielfiguren unglaublich echt wirken lassen. Zwar bietet er nicht die beeindruckende Anzahl der Moves von *Karate Champ*, aber doch ein großes Repertoire, das ihr natürlich meistern müsst, bevor ihr in den späteren Abschnitten den begehrten zehnten Dan erreichen könnt. Als Vorläufer des großartigen *International Karate+* ist dieser Titel einer der Wichtigsten für das gesamte Genre.



The Great Giana Sisters

■ **Jahr:** 1987

■ **Publisher:** Rainbow Arts

18

Was konnte schon schiefgehen, wenn sich die heute sehr, damals aber noch unbekannten

Programmierer Armin Gessert, Hendrick Nordhaus und Manfred Trenz zusammaten und Chris Hülsbeck für den Soundtrack sorgte? Natürlich wenig, wie das spätere *Turrican-Dreamteam* mit *The Great Giana Sisters* eindrucksvoll unter Beweis stellte.

Unter dem Namen Time Warp Productions entwickelten sie einen exzellenten Klon von *Super Mario Bros.*, der von Rainbow Arts in die Regale gebracht wurde. Schnell erkannte Nintendo die frappierende Ähnlichkeit zum eigenen Produkt und drohte rechtliche Schritte an. Als Folge musste die Amiga-Version nach wenigen Wochen wieder aus dem Vertrieb genommen werden. Zu diesem Zeitpunkt hatte der Titel allerdings durch Tests und Raubkopieren bereits Kultstatus erlangt und viele Anhänger gefunden. Uns verwundert dies angesichts der exzellenten Plattform-Action keineswegs.



The Sentinel

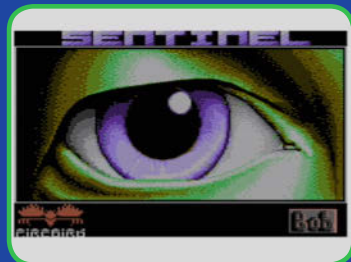
■ **Jahr:** 1986

■ **Publisher:** Firebird

17

Geoff Crammond war mutig genug, sein gewohntes Terrain der Rennspiele von Zeit zu Zeit zu verlassen und etwas vollkommen anderes zu wagen. *The Sentinel* ist wahrscheinlich eines seiner surrealistischen und fantasievollsten Spiele überhaupt und bietet euren grauen Zellen eine hektische Herausforderung wie wenige andere Titel auf dem C64.

Ihr müsst nicht alle 10.000 Levels schaffen, sondern überspringt immer wieder zahlreiche davon. Doch in jedem gilt es, den höchsten Punkt zu erreichen, denn nur so könnt ihr den Sentinel absorbieren, ohne dass er euch vorher sieht und dasselbe mit euch anstellt. Interessanterweise trägt der träge Bildaufbau auf dem C64 im Vergleich zu den 16-Bit-Versionen sogar noch zur Spannung bei und macht das Spiel besonders einzigartig. *The Sentinel* ist ein zeitloser, überaus anspruchsvoller Klassiker.



»Ich bin von *Maniac Mansion* vollends begeistert. Es ist eines der besten Adventures, die ich je gespielt habe.«

BORIS SCHNEIDER IM HAPPY-COMPUTER-SONDERHEFT 21



Maniac Mansion

■ **Jahr:** 1987

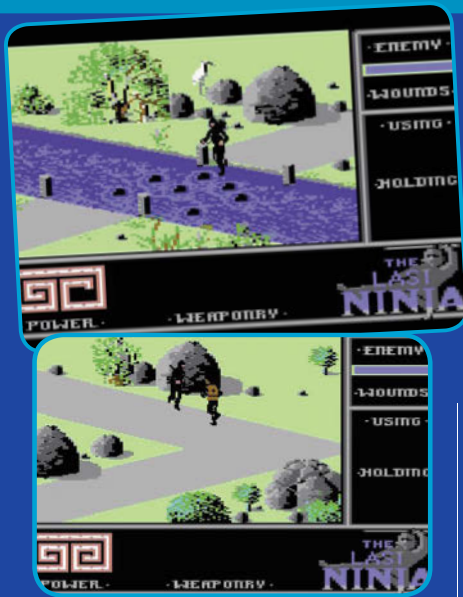
■ **Publisher:** LucasFilm Games

16

Zur Erklärung, warum *Maniac Mansion* in dieser Liste vertreten ist, müssen wir wohl kaum viele Worte verlieren. Mit der legendären SCUMM-Engine erschaffen, dreht sich das Joystick-gesteuerte Adventure um drei Teens, die ihr aus sieben Optionen wählt. Die drei sollen dann im namensgebenden Anwesen nach der verschwundenen Cheerleaderin Sandy suchen, wobei sie auf allerlei verrückte Charaktere und vertrackte Puzzles stoßen.

Dass Ron Gilbert und Gary Winnick beim Entwurf von *Maniac Mansion* freie Hand gelassen wurde, merkt man an jeder Ecke. Die Figuren sind einprägsam und glänzen mit allerlei Sprüchen, während es der intelligente Cursor einfach macht, mit den Objekten und Charakteren zu interagieren. Auch ein weiteres, damals noch eher unbekanntes Feature begeisterte die Tester – wie in der *Happy Computer* zu lesen stand: „Ein besonderer Gag sind die ‚Cut-Scenes‘, übersetzt etwa ‚Filmschnitte‘.“ Übrigens sitzen Ron und Gary gerade an einem neuen, alten Adventure: *Thimbleweed Park* soll im Januar 2017 erscheinen.





Last Ninja 2

■ **Jahr:** 1988

■ **Publisher:** System 3

15

Die erfolgreiche Fortsetzung von *The Last Ninja* bot weit mehr als nur eine andere

Szenerie und eine neue Spielumgebung. Zunächst einmal wurde die Grafik im Vergleich zum schon beeindruckenden Vorgänger massiv verbessert und bot von John Twiddy gestaltete atmosphärische Abschnitte in New York. Die Wolkenkratzer schienen bis in den Himmel zu ragen, die Levels waren detailverliebt und auch die Animationen waren viel besser als im hochgelobten Vorgänger. Mit dem stimmungsvollen Soundtrack von Matt Gray war der zweite Teil ein Fest für alle Sinne.

Doch *Last Ninja 2* hatte mehr zu bieten als nur tolle Optik: Das Gameplay wurde im Vergleich zum Vorgänger ebenfalls überarbeitet. Den Löwenanteil musset ihr zwar immer noch damit zubringen, spezielle Gegenstände zu finden, die euch Zugang zum nächsten wunderschönen Gebiet ermöglichen, doch die Rätsel waren viel besser als in *The Last Ninja*. Auch das Kämpfen und Springen wurde stark verbessert, sodass ihr nicht mehr pixelgenau arbeiten musset wie im Vorgänger. Die Steuerung war zwar immer noch hakelig und vielen Spielern gefiel das japanische Setting des Originals besser, doch die Fortsetzung von System 3 demonstriert eindrucksvoll, wie ein gutes Spiel zu einem Tophit ausgebaut werden kann.



Barbarian: The Ultimate Warrior

■ **Jahr:** 1987

■ **Publisher:** Palace Software

14

Auch ohne das berühmte Bikinimodell auf dem Cover hätte *Barbarian: The Ultimate Warrior* sicherlich

Erfolg gehabt. Schließlich wurde der visuelle Stil des Titels massiv von Frank Frazettas Fantasy-Kunstwerken und dem Film *Conan der Barbar* beeinflusst. Palace Software veröffentlichte mit diesem Werk einen für damalige Verhältnisse äußerst blutigen und brutalen Prügler, der sich aber auch hervorragend spielte.

Da es allerdings möglich war, dem Gegner mit dem richtigen Timing kurzerhand den Kopf abzuschlagen, handelte sich der Titel 1987 eine Indizierung ein, die erst 25 Jahre später wieder aufgehoben wurde. Die späteren Gegner im Spiel waren zwar bockschwer, dennoch blieb das Erfolgserlebnis, wenn ihr es endlich geschafft hattet, unerreichbar. Außerdem glänzte *Barbarian* mit tiefschwarzem Humor und ist nicht nur dadurch einer der besten Prügler auf dem C64 überhaupt.

»Einige englische [...] C64-Programmierer mussten kalte Füße bekommen, wenn sie sehen, zu welchen Leistungen ihre Computer fähig sind.«

WINNIE FORSTER ZU TURRICAN II IN DER POWER PLAY 4/91

Turrican II: The Final Fight

■ **Jahr:** 1991

■ **Publisher:** Rainbow Arts

13

Wie ihr in unserem Making-Of-Artikel in dieser Ausgabe lesen könnt, erwarb sich Manfred

Trenz mit *Turrican* weit über unsere Landesgrenzen hinaus seinen Ruf aus Ausnahmeprogrammierer. Eine Fortsetzung war also unvermeidlich, doch wie konnte man das perfekte Spiel weiter verbessern? Wenn ihr Manfred Trenz heißt, dann macht ihr alles noch größer, spannender und besser als zuvor und lasst Chris Hülbeck

beim Soundtrack noch einmal zur Höchstform auflaufen.

Turrican II ist kitschig, exzessiv, überdreht, doch vor allem festes es bis zum letzten Extraleben. Nachdem er schon mit *Denaris*, *Katakis* und dem ersten *Turrican* Programmiererfahrung auf dem C64 gesammelt hatte, gelang es Trenz scheinbar mühelos, die Erfolgsformel noch einmal zu verbessern und

die Kinnladen aller Nicht-C64-Besitzer nach unten klappen zu lassen. *Turrican II: The Final Fight* bot das hohe Spieltempo, das Trenz bei Automaten so liebte. Insbesondere enthielt es umwerfende Bosse, wie etwa den Endgegner, dessen schiefe Größe sich über drei Bildschirme erstreckte. Der Titel ist eine perfekte Fortsetzung, die das Original in jeder Hinsicht verbessert.





Thrust

■ Jahr: 1986

■ Publisher: Firebird

12 Wie so viele 8-Bit-Spiele verdankt auch Firebirds *Thrust* seine Existenz einem Klassiker aus der Spielhalle, in diesem Falle *Gravitar*. In vielerlei Hinsicht ist jedoch Jeremy Smiths Version das bessere Videospiel, wobei es sich zwar einiger Elemente seiner Vorlage bedient, diesen jedoch seinen ganz eigenen Stempel aufdrückt.

Schon von Anfang an war klar, dass *Thrust* mit seiner Strichlein-Grafik keinen Blumentopf würde gewinnen können. Viele Spieler und Tester fanden diese schon zum Release veraltet. Doch Jeremy legte keinen Wert auf moderne Optik, sondern wollte eine authentische Welt bieten, die der Spie-



ler mit seinem Raumschiff erkunden konnte – was ihm meisterhaft gelang.

Bei *Thrust* musstet ihr wenig mehr tun, als das fremde Terrain zu erkunden und eine festgelegte Anzahl von Treibstoffkanistern einzusammeln. Der Trick dabei war es jedoch, mit der realistischen Physik und den fies platzierten gegnerischen Schiffen zurechtzukommen. So ist *Thrust* halb Puzzle- und halb Ballerspiel – es sollte in keiner C64-Sammlung fehlen.



Bubble Bobble

■ Jahr: 1987

■ Publisher: Firebird

11 24 Jahre nach dem ersten Release fällt es uns immer noch schwer zu glauben, dass Ste Ruddy es geschafft hat, Taitos Spielhallenhit in den C64 zu stopfen. Das ist schon eine erstaunliche Leistung, auch wenn die Umsetzung natürlich dem Automaten nicht so nahekommt, wie es damals gerne kolportiert wurde.

Im Jahr 1987 fühlte sich *Bubble Bobble* auf dem C64 wie eine Offenbarung an. Die Portierungsarbeit von Ste Ruddy war ziemlich beeindruckend, besonders die Sprites, das authentische Leveldesign und die vielen Extras, die beim Automaten noch gut versteckt waren. Er baute sogar einen der geheimen Levels ein, obwohl er keinerlei Hilfestellung von den Entwicklern des originalen *Bubble Bobble* bekam. Alles basierte auf seinen eigenen Spielerfahrungen! Die unheimlich gründliche Arbeit von Ste spiegelt sich auch in der wunderbar originalgetreuen Umsetzung der unverkennbaren Titelmelodie von Peter Clarke. Auch der zweite Teil von *Bubble Bobble* bekam von Graftgold eine Umsetzung spendiert, konnte aber bei Weitem nicht mit der des Vorgängers mithalten. Kurz gesagt, ist *Bubble Bobble* für uns die beste Spielhallenumsetzung überhaupt auf dem C64, und wir sind uns ziemlich sicher, dass die meisten von euch uns hierbei zustimmen werden.



Ultima 4

■ Jahr: 1986

■ Publisher: Origin Systems

10 Mit jedem neuen *Ultima* warf Richard Garriott, Verzeihung, Lord British natürlich, den alten Programmcode weg und begann von vorne. So sind die deutlichen technischen Fortschritte zu erklären, die die Serie auf Apple II (und auch in den C64-Umsetzungen) machte. *Ultima 4* stellte den C64-Höhepunkt in Sachen Performance da – *Ultima 5* hingegen war auf C64 deutlich schlechter spielbar als auf C128. *U4* aber bot saubere Tile-Grafik mit Mini-Animationen, respektable „3D“-Dungeons und blitzschnelle Echtzeitberechnung von Sichtlinien. Über Berge konnte man also nicht drüberschauen, und in dunklen Wäldern bestand akute Verlaufsgefahr. Mehrere Rätsel im Spiel hatten damit zu tun, eine bestimmte Stelle erst einmal zu finden.

Spieleerisches Highlight aber waren die Kämpfe: Wie schon in *Ultima 3* wurde in eine terrainabhängige Arena umgeschaltet, wo nun unsere bis zu acht Helden rundenweise gegen die Feinde antraten. In Dungeons gab es spezielle dieser Arenen, manche enthielten regelrechte Puzzles. Auch die Story, die sich um Erleuchtung in acht Tugenden und das Zum-Vorbild-Werden für eine ganze Welt dreht, war episch und packend. Kurzum: Von den vielen superben Rollenspielen (*Bard's Tale!* *Pool of Radiance!* *Wasteland!*) für C64 haben wir uns für dieses entschieden. Und wie Ihr bei den Spieleveteranen-Erinnerungen weiter vorne lesen könnt, taucht dort die *Ultima*-Serie mehrfach auf.





Bruce Lee

■ Jahr: 1984

■ Publisher: US Gold

09

Ein Bruce-Lee-Spiel, bei dem man Laternen einsammeln muss? Klingt wie eine echte Unglücksformel, doch nichts könnte weiter von der Wahrheit entfernt sein. Genau wie *Boulder Dash* begann auch *Bruce Lee* sein Leben auf den 8-Bit-Ataris und wurde dann auf andere Plattformen portiert.

Das Spiel ist ein interessanter Genremix und verbindet erfolgreich – wenn auch nicht perfekt – Kämpfe mit einem flüssigen, schnellen Plattformspiel. Bruce muss in jedem Abschnitt herumlaufen und Laternen einsammeln, um in den nächsten zu gelangen, was sehr gut funktioniert. Um das Ganze noch spannender zu machen, wird der Held stets vom fiesen Green Yamo durch die Levels gejagt.

Einer der besten Aspekte von *Bruce Lee*, der auch heute noch Gültigkeit besitzt, ist die Freiheit, mit der ihr das Spiel angehen könnt: Kämpft ihr euch einfach den Weg zum Sieg frei oder verlasst ihr euch auf Timing und Schnelligkeit?



»Ein abwechslungsreicher, moderner Klassiker. Ein sicherer Tip für Freunde dieses Spielgenres.«

HEINRICH LENHARDT IM HAPPY-COMPUTER-SONDERHEFT 3/85



Elite

■ Jahr: 1985

■ Publisher: Firebird

08

Unter all den *Elite*-Umsetzungen da draußen gehört die für den Commodore 64 mit zu den besten überhaupt. Natürlich ist es auch klar, warum *Elite* in unserer und der Gunst aller C64-Spieler so weit oben steht: Es bietet ein ganzes Universum voller Möglichkeiten, und das in nur 32 Kilobytes.

Die C64-Fassung kam etwa acht Monate später als die originale BBC-Micro-Version heraus, umfasste dafür aber zusätzliche „Spezialmissionen“ sowie die Trumbles (eine Hommage an die Tribbles aus *Star Trek*). Und eine Variante von *An Der Schönen Blauen Donau*, die immer beim Andocken abgespielt wurde. Die C64-Fassung war bugfreier als das Original, konnte jedoch nur eine langsamere Spielgeschwindigkeit bieten.

Zum Glück störte das nur so lange, bis man auf die harte Tour gelernt hatte, an den Coriolis-Stationen anzudocken (um überhaupt speichern zu können). Bei den Weltraumkämpfen hingegen half die leicht ruckelnde Performance sogar! Dieser Klassiker ist ein Wegbereiter für sämtliche Flugsimulatoren und Open-World-Titel.



Sid Meier's Pirates!

■ Jahr: 1987

■ Publisher: MicroProse

07

Eine ganze Reihe von Sid-Meier-Spielen gab es für den C64, und viele davon könnte man ohne Probleme in diese Top-25-Liste aufnehmen.

Aus der erklecklichen Auswahl des Meier'schen Kanons haben wir uns für das (teils in BASIC geschriebene) *Pirates!* entschieden: Dieser Genre-Mix verband mehrere Spielelemente zu einem gelungenen Ganzen; so mussten wir navigieren, Seeschlachten führen, handeln, mit Gouverneurstöchtern anbandeln, Großmächte gegeneinander ausspielen, fechten und einiges andere mehr – und durften dabei nie die Zufriedenheit unserer Mannschaft außer Acht lassen.

Wie bei vielen „Simulationen“ aus der Feder Sid Meiers lernten wir beim Spielen etwas über die Zeitepoche, die auch höchst unterschiedliche Ausgangsszenarien garantierte: Wer zur Blütezeit der Spanier ein spanisches Kriegsschiff befiehlt, erlebt ein völlig anderes Spiel als der, der in der Spätzeit der Piraten glaubt, als englischer Freibeuter noch ein leichtes Leben zu haben. Wie gut das Spielprinzip heute noch funktioniert, ist faszinierend.



Nemesis

■ **Jahr:** 1985

■ **Publisher:** Konami

06 Was Horizontal-Shooter betrifft, kommt kaum ein Spiel auf dem C64 (und vielen anderen Systemen) daran vorbei, sich an *Nemesis* messen zu lassen. Schon in japanischen Spielhallen hatte der Automat für Aufsehen gesorgt, dort unter dem Namen *Gradius*. In Europa stellte Konami das Gerät als *Nemesis* in die entsprechenden Etablissements. Durch den großen Erfolg wurde *Nemesis* nicht nur auf den C64 portiert, sondern auch auf eine Unzahl anderer Geräte, darunter ZX Spectrum, Schneider CPC oder PC Engine.

Die C64-Fassung schaffte es gekonnt, das nahezu gleiche Spielgefühl wie beim Automaten zu bieten, und wurde von der Presse entsprechend gefeiert. So schrieb etwa Boris Schneider in der *Happy Computer*, dass für ihn *Nemesis* schlicht das beste Action-Programm sei, das er je gespielt habe, und hob hervor, dass es ihm sogar besser gefalle als *Uridium*, *Delta* oder *Tempest*. Es bot motivierende Extrawaffen, unterschiedliche Szenarien (soweit eben im Weltraum möglich...) und schwere, aber faire Endkämpfe in jedem Level.



Impossible Mission

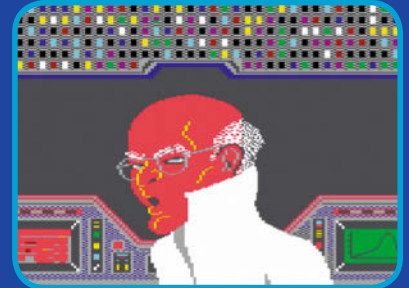
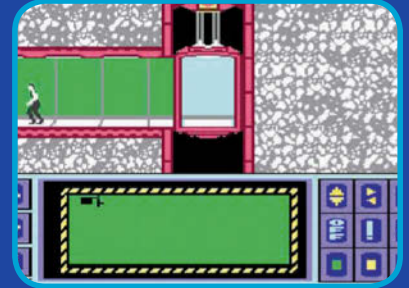
■ **Jahr:** 1984

■ **Publisher:** Epyx

05 Auch heute noch bekommen wir bei Elvin Atombenders berühmt-berüchtigtem Sprachsample eine Gänsehaut: „Another visitor. Stay a while ... Staaaaay forever!“ Bei *Impossible Mission*, das 1984 von Dennis Caswell entwickelt wurde, müsst ihr als Agent 4125 durch Elvins labyrinthartigen Komplex hüpfen und springen und dabei nach Teilen eines Passworts Ausschau halten, das euch zusammengefügt den Zugang zum zentralen Kontrollraum ermöglicht.

Das ist nicht einfach, da das diabolische Genie die Teile überall verteilt hat. Außerdem gibt es bössartige Roboter, die viele der Lifte und Plattformen bewachen, und über die ihr springen oder sie per Computer deaktivieren müsst.

Mit dem knappen Zeitlimit von sechs Stunden, von dem bei jedem Ableben zusätzlich zehn Minuten abgezogen werden, wird *Impossible Mission* zu einem gnadenlosen Rennen gegen die Uhr. Es folgten mehrere Ableger und Nachfolger, doch das Originalabenteuer von Agent 4125 ist und bleibt sein Bestes.



Uridium

■ **Jahr:** 1986

■ **Publisher:** Hewson

04 Für viele C64-Besitzer ist Andrew Braybrook so etwas der Gott des Programmierens, oder zumindest ein Halbgott. Obwohl er sich gelegentlich auch mit anderen Plattformen beschäftigte, waren seine tiefen Kenntnisse der C64-Hardware legendär. So entwickelte er viele exzellente Spiele, die sich genau wie echte Automaten anfühlten.

In der *Happy Computer* wurde *Uridium* seinerzeit schlicht als das „beste Action- und Ballerspiel, das es bislang auf dem C64 gab“ bezeichnet. Dies scheint gerechtfertigt angesichts dessen, was Andrew aus dem Brotkasten herauszuholen vermochte. Unglaublich schnelles, butterweiches Scrolling, detaillierte Dreadnoughts (pro Level galt es einen dieser riesigen Raumschiff-Träger zu zerstören) und toll aussehenden Schiffs-Sprites machen das Spiel auch heute noch ausgesprochen ansehnlich.



Die meisten werden sich auch an das akribisch durchdesignte Gameplay erinnern, bei dem ihr mit eurem Manta-Kampfgleiter über die riesigen Dreadnoughts rast, Hindernissen ausweicht, Horden von Feinden ausschaltet und jederzeit die Flug- und Scroll-Richtung ändert.

Jedes der 15 riesenhaften Kampfschiffe enthält Anbauten, die ihr geschickt umfliegen müsst, um kein Leben einzubüßen. Diese großartige Spielmechanik sorgt für ein richtiges Fluggefühl und knackige Bombardements. Zum Glück ist die Steuerung nicht nur gelungen, sondern trägt aktiv zum Spielspaß bei. Schaltet die vielen Geschützstellungen aus, landet euer Schiff – auch das keine leichte Aufgabe –, zerstört den Träger und macht das Gleiche dann noch mal mit dem nächstschwereren Dreadnought im nächsten Level.

Auch heute, 25 Jahre nach seinem ersten Erscheinen, ist *Uridium* ein Ballerspiel, das euch den Atem rauben wird. Es besitzt eine zeitlose Güte, die kaum einem anderen C64-Spiel innewohnt.



COMMODORE 64 SPIELE



International Karate+

■ **Jahr:** 1987

■ **Publisher:** System 3

03 Man übersieht leicht, wie genial Archer Macleans Fortsetzung des erfolgreichen *International Karate* wirklich ist. Für Nichteingeweihte mag es so ausgesehen haben, als hätte er einfach einen dritten Kämpfer zu einem sowieso schon großartigen Spiel hinzugefügt – und sonst eigentlich nichts. In Wirklichkeit bot *International Karate+* viel mehr als das, zum Beispiel weiche Animationen, fantastische Hintergrundgrafiken und eine präzise Steuerung.

Dennoch ist es verblüffend, wie eine solch einfache Idee – drei Kämpfer statt zwei antreten zu lassen – den Titel von so vielen anderen Genrevertretern abhob. Es gibt zwar Beispiele wie *Powerstone 2*, die die Idee ins Dreidimensionale heben, doch in einem 2D-Titel? Da fällt uns kein Beispiel ein.

Einer unserer Lieblingsaspekte an *IK+* ist die aufwendige und ausdrucksstarke Animation der Kämpfer. In Archers Fortsetzung gibt es Magenkicks, einen gefährlichen Kopfschlag und diverse andere Moves entsprechend dem Standardrepertoire, die aus Kombattanten wahrlich gefährliche Gegner machen. Er fügte auch einen besonders nützlichen Rückwärtssalto ein, den er im Film *Grease* gesehen hatte und der es den Kämpfern erlaubt, gegnerischen Angriffen gerade noch zu entkommen.

Der Ringrichter hat mehr zu tun als im Vorgänger: Er steht nicht nur im Hintergrund, sondern berichtet den aktuellen Zwischenstand und feuert die Spieler an. Diese Spielmechanik funktioniert erstaunlich gut und regt den Spieler an, sein Bestes zu geben, sogar, wenn er einen vollen Punkt zurückliegt. Zu guter Letzt gibt es noch die neue Bonusrunde, in der ihr eine zunehmende Anzahl an springenden Bällen abwehren müsst. Da Geschwindigkeit und Wurfweite der Bälle ansteigen, verlangt euch dieser Modus alles an Reflexen ab.

Da Archer trotz all dieser neuen Funktionen noch nicht ganz zufrieden mit *IK+* war, machte er sich auch noch daran, die Hintergründe zum Leben zu erwecken: Möwen segeln über den Himmel, Fische springen aus dem Wasser. Durch all das fühlte sich *IK+* nicht nur realistisch an, sondern auch lebendig. Die Szenarien werden zudem von einem weiteren grandiosen Soundtrack von Rob Hubbard untermalen, der auch schon am Original mitwirkte. Für uns ist *IK+* schlicht das beste 8-Bit-Prügelspiel der Welt!



Wizball

■ **Jahr:** 1987

■ **Publisher:** Ocean Software Ltd

02 Wir haben *Wizball* so weit oben eingestuft, da es eines unserer absoluten Lieblingsspiele auf dem C64 ist. Teils Plattform-, teils Ballerspiel, tendiert der Titel deutlich zu Letzterem. *Wizball* ist ein fantastisches Spiel, das uns beeindrucken kann wie eh und je!

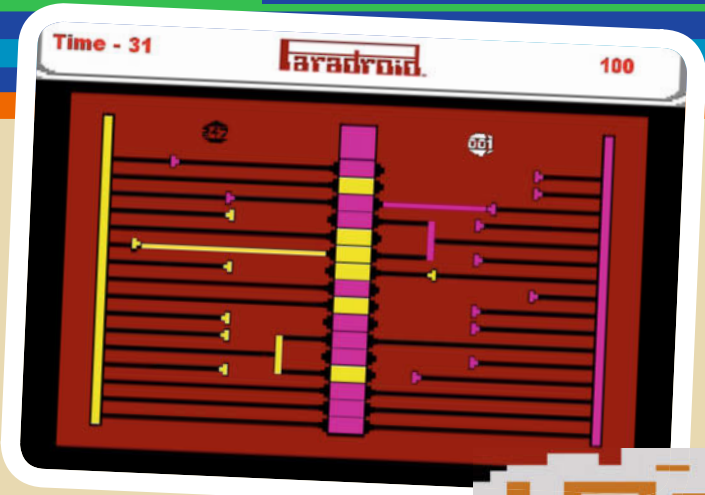
Nachdem der böse Zauberer Zark die Wizworld ihrer bunten Farben beraubt hat, versuchen Wiz und seine Hauskatze Nifta, die Kolorierung ihrer nunmehr eintönigen Welt wiederherzustellen. Dafür muss Wiz in seinen namensgebenden *Wizball* steigen und in der düsteren Welt umherfliegen, während er Hindernissen ausweicht und Wellen von Feinden außer Gefecht setzt.

Einer der besten Aspekte von *Wizball* ist die sich ändernde Spielmechanik: Anfangs könnt ihr nur herumhüpfen, was euch oftmals auf alle möglichen Arten in Bedrängnis bringen kann. Nach dem Abschießen einer Feindes-

welle hinterlässt diese Perlen, die wiederum sieben Power-ups aktivieren. Durch ein kurzes Rütteln am Joystick könnt ihr diese dann auswählen. Dabei gibt es alles von mehr Feuerkraft über Schub bis hin zu Anti-Grav, durch den ihr bessere Kontrolle über euer kugelförmiges Fahrzeug erhaltet. Mit dem „Catalyte“ könnt ihr auf Wiz' Katze Nifta umschalten, damit ihr Farbtropfen vom Boden aufwischen könnt. Die wiederum braucht ihr dringend, um die entfärbten Levels wieder einzufärben.

Diese Idee ist spielerisch wie optisch sehr befriedigend; die Joysticksteuerung erinnert an die Präzision eines Spielhallen-Automaten. *Wizball* ist perfekt balanciert und wechselt in den acht Welten ständig zwischen Schieß- und Sammelsequenzen ab. *Wizball* ist so einzigartig, dass nur wenige andere Titel überhaupt versucht haben, sich bei seiner Erfolgsformel zu bedienen. Für manche ist das Spiel ein Hardcore-Ballerspiel, andere bevorzugen seine Puzzle-Elemente. Klar ist: Es gibt auf dem Brotkasten nichts Vergleichbares!





Paradroid

01

■ **Jahr:** 1985

■ **Publisher:** Hewson

Andrew Braybrooks

Paradroid ist ein Meisterwerk – kein anderer Begriff wäre dafür angebracht. Genau wie *Wizball*, *The Sentinel* und viele andere Spiele in dieser Liste basiert es auf einer sehr einfachen Idee, wobei Braybrook es fertigbringt, dass sich alles daran episch anfühlt. Ähnlich wie *Wizball* sieht *Paradroid* auf den ersten Blick wie ein ganz normales Ballerspiel mit simpler Optik aus. Wenn ihr allerdings genauer hinseht, werdet ihr feststellen, dass es sehr viel mehr zu bieten hat, nämlich einen tollen Genremix aus Taktik, Knobelspiel, Ballereien und Erkundung. Als kleiner Roboter habt ihr nur eine Chance, ein ganzes Kriegerschiff zurückzuerobern: Indem ihr immer stärkere Roboter übernehmt und euch so vorankämpft.

Genau wie *Uridium* ist auch *Paradroid* makellos

programmiert; es liefert butterweiches Scrolling und ansprechend designte Schiffsdecks. Freunden, die keinen C64 hatten, wurde beim Anblick von *Paradroid* klar, dass sie aufs falsche Pferd gesetzt hatten. Keine Ungereimtheiten stören den Spielfluss, keine Bugs plagen die Technik. Andrew war damals ein fanatischer Automatenspieler (er besitzt immer noch den Originalautomaten von *Rainbow Islands*), und das merkt man.

Paradroid spielt auf einem riesigen Raumschiff, das aus mehreren Bereichen besteht und von feindlichen Droiden überrannt wurde. Als Spieler kontrolliert ihr einen speziellen Droiden, das „Influence Device“, und müsst alle anderen Droiden auf den 20 Decks des Schiffs vernichten. Dummerweise sind die anderen Roboter wesentlich stärker als ihr, was ihr an den bis zu drei Zahlen an deren Seiten erkennen könnt. Ihr selbst

habt die Zahl 001, was in der Praxis bedeutet, dass euch so ziemlich jeder andere Droide überlegen ist.

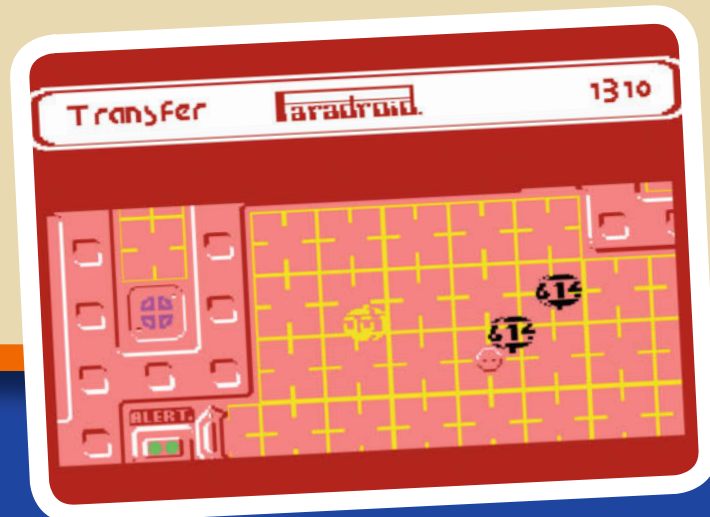
Ihr seid also zwar nicht unbedingt gut für einen bewaffneten Konflikt geeignet, könnt jedoch andere Droiden übernehmen, indem ihr sie berührt und ein Hacking-Minispiel gewinnt. Sobald ihr mit einem der 23 verschiedenen Droidentypen verbunden seid, dürft ihr euch dessen Fähigkeiten und Feuerkraft zunutze machen, was eure Aufgabe natürlich stark vereinfacht. Da jede Übernahme allerdings nur eine begrenzte Zeit wirksam ist, müsst ihr bei *Paradroid* aggressiv spielen und nicht nur ständig schwächere Roboter abballern, sondern euch auch mit stärkeren verbinden.

Auch das Verbinden ist nicht unbedingt einfach, da ihr erst ein überraschend komplexes Minispiel lösen müsst, das mit zunehmender Stärke der Gegner immer schwerer

und schwerer ausfällt: Es gilt, mehr eurer „Stromflüsse“ in die Mitte des Bildschirms zu leiten, als der Zielroboter es schafft.

Außerdem ist das Verbinden mit stärkeren Droiden nicht ohne Risiko – schafft ihr es nicht auf Anhieb, zerstört sich euer aktueller Wirt nämlich selbst. Das ist zwar nicht so schlimm, wenn ihr gerade in einem anderen Droiden seid, doch steckt ihr in der Haut von „001“, heißt es dann sofort: Game over! *Paradroid* bietet also ein grandioses System von Herausforderung und Belohnung, bei dem ihr bei jedem Droiden, den ihr trifft, entscheiden müsst, auf welche Weise ihr euch seiner entledigt.

Der Titel, dessen Grundidee spätere Spiele wie *Space Station Silicon Valley*, *Messiah* oder *Mind Jack* nacheiferten, ist für uns der Zenit aller C64-Games. Jeder Spieler, ob auf dem C64 oder einer anderen Plattform, muss diesen Titel kennen!



»Ich mag *Paradroid* wirklich, weil es ein sehr intelligentes Action-Spiel ist.«

BORIS SCHNEIDER IM HAPPY-COMPUTER-SONDERHEFT 11

Vielen Dank an Mat Allen für zusätzliche Screenshots.



COMMODORE 64



DIE SPIELE VERGESSEN WURDEN



Je älter eine Plattform, desto geringer die Chancen, verloren gegangene Spiele noch aufzuspüren. **Retro Gamer** hat dennoch mehrere berühmte C64-Titel gefunden, die es niemals in die Läden geschafft haben – und verrät, was schiefgelaufen ist.

10th DAN

ENTWICKLER: Jon Wells
GEPLANTES ERSCHEINEN: 1994

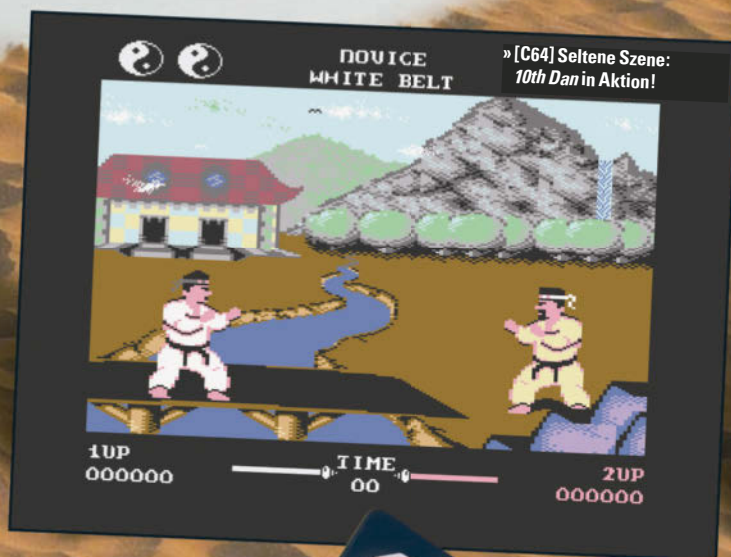
Entwickler Jon Wells machte uns eine Tagebuch-Serie im Heft *Commodore Format* zugänglich, das die Entwicklung seines Spiels *10th Dan* behandelt. Die Konzeptzeichnungen und erste Screenshots waren vielversprechend. Jon verrät uns: „Das Spiel war vor allem von *IK+* und *Way Of The Exploding Fist* inspiriert, und einige Elemente stammten auch aus modernen 1-gegen-1-Prügelspielen.“

10th Dan verwendete Vollbild-Farbscrolling vor einem aus zwei animierten Ebenen bestehenden Hintergrund. Eine ähnliche Technik war schon in der Scroll-Engine des C64-Klassikers *Mayhem In Monsterland* verwendet worden. Die Sprites sollten deutlich größer als normal werden, um eine breite Palette unterschiedlicher Kämpfer darzustellen. Spielerisch sollte es Trefferkombos à la *Street Fighter* und *Tekken* geben statt der Treffer- und

versenkt-Philosophie von *IK+* und Co. Auch Abstruses war eingeplant, so sollte man mit den Fäusten den Kopf des Gegners abschlagen können.

Jon plante, das fertige Spiel selbst zu vertreiben. Er schätzt, dass er insgesamt sechs Monate daran gearbeitet hat. „Aber es war erst zu etwa 25 Prozent fertig. Scrolling, Sound und Musik sowie der Sprite-Code waren fertig, und auch einige Grafiken für den ersten Level.“ Die gesampelten Soundeffekte sowie die Musik sind online verfügbar. Später nutzte Jon einige Sounds und (verkleinerte) Kämpfer in seinem Spiel *Shaolin*, einer Hommage an den Automaten *Shaolin's Road*.

AUFSPÜR-CHANCE: Irgendwo mag es noch die Projektdateien geben. Jon sagt: „Wenn ich Zeit habe, könnte ich mal durch die Diskettenschachteln hinten in meinem Schuppen sehen. Aber dieser Tage arbeite ich in London, und bin kaum zu Hause.“ Kein Problem, dann fragen wir einfach ab und zu nach...



» [C64] Farbige Streifen am Rand zeigen während des Testings, wie schnell bestimmte Programmerroutinen laufen.



ARMALYTE 2

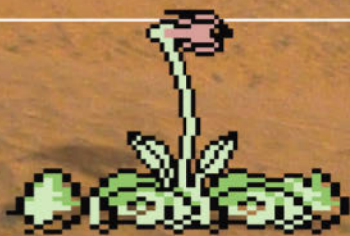
ENTWICKLER: Cyberdyne Systems
GEPLANTES ERSCHEINEN: 1990

Armalyte brachte Cyberdyne Systems ins Rampenlicht. Ein Interview in *Zzap!* handelte von großen Plänen, darunter *Deadlock* (siehe unten) und *Armalyte 2*. Wir haben beim Ex-Cyberdyne-Designer Dan Phillips nachgefragt: „Wir wollten das große ‚Mehr‘: viel mehr Waffen samt Individualisierung und Shop, dazu viele Farboptionen mittels NMI-Wechseln [NMI = nicht maskierbarer Interrupt, Anm. d. Red.]. Wir arbeiteten aber nur zwei oder drei Monate an Teil 2. Wir nutzten den ersten Level aus *Armalyte* und ein neues Schiff, das Robin zusammengebastelt hatte.“

Eben dieser Robin, damals Grafiker bei Cyberdyne, fährt fort: „Wir hatten einige kritisierte Bereiche verbessert, vor allem die vorhersehbaren Angriffsmuster. Ich erstellte ein grobschlächtiges Solospieler-Schiff. Es sollte gepanzert aussehen und Platz bieten für einige Extra-Features, die wir planten – individualisierbare Waffenaufhängungen, Schilde, Raketen, nicht-gradwinklige Beamwaffen. Dazu einen Laser, der gleich in mehrere Richtungen feuerte, wie bei *Xenon 2* oder *Thunder Cross*. Es war quasi ein Mix aus den beiden Schiffen des ersten Teils. Um es besser aussehen zu lassen, benutzte ich transparentes Schwarz.“

Als Robin das Studio verließ, stoppte das Projekt. Programmierer John Kemp erinnert sich: „Wir hatten einige tolle Superwaffen-Ideen, und wie wir die sich wiederholenden Angriffsmuster aufbrechen konnten. Doch dann ging uns Robins grafischer Input verloren. Schade, es hätte toll werden können!“ Nach einem PC-Remake und einer unvollendeten GBA-Portierung von Teil 1 erfuhr die staunende Fachwelt 2013, dass Dan und Robin wieder an *Armalyte 2* für C64 arbeiten. Allerdings betont Dan, dass es lange dauern und am Ende nur ein einziges Level herauskommen könnte.

AUFSPÜR-CHANCE: Aufgrund des erwähnten Revivals, das von Lemon64-Usern forciert wurde, nicht gänzlich schlecht. Laut Robin sind bereits viele visuelle und Spieldesign-Arbeiten erfolgt, bislang aber nur auf dem Papier, zudem gebe es schon einige grafische Testläufe auf dem Computer. Doch dann der Dämpfer: „*Armalyte 2* sieht gut aus, aber niemand weiß, wann wir fertig werden. Wir sind durch den Atlantik getrennt, und haben aktuell auch keinen Zugriff auf funktionierende C64-Hardware.“



» [C64] Bugs Bunny in seinem eigenen Hi-Tec-Spiel, nach einem Cameo-Auftritt in *Daffy Duck*.



DAFFY DUCK

ENTWICKLER: Hi-Tec
GEPLANTES ERSCHEINEN: 1992

Die klare Nummer eins auf der Liste vieler C64-Fans und der Heilige Gral der Sammler: das ist *Daffy Duck*. Hi-Tec hatte schon mehrere Zeichentrick-Lizenzen ergattert, was für eine Budget-Firma wie diese sehr ungewöhnlich war – normalerweise ließen sich die Unterhaltungskonzerne solche Lizenzen teuer bezahlen. Doch Hi-Tec-Eigner David Palmer hatte einen guten Draht zu Warner Brothers, und so verschaffte er sich zu offensichtlich bezahlbaren Konditionen die Rechte an *Daffy Duck*. Gerard Gourley schuf die Musik für *Daffy Duck*, das eigentliche Spiel wurde von Ashley Routledge und Dave Saunders entwickelt. Sie waren bekannt für ihre brillanten, über CompuNet herunterladbaren Demos. Doch bereits ein früherer Titel von Ihnen, der Shooter *Alloyrun*, erlitt die Schmach, nicht veröffentlicht zu werden. Ein schlechtes Omen...

Daffy Duck bestand aus sieben Levels, in denen Daffy bestimmte Objekte finden musste, um Hilfe von anderen Charakteren zu erhalten, etwa Bugs Bunny oder Foghorn Leghorn. Mittels eines Karotten-Cursors wählte man aus mehreren Phrasen aus, um die Figuren anzusprechen. Daffy konnte eine Stadt, deren Kanalisation, einen Wald und einen Bauernhof erkunden, zudem standen ihm mehrere Kostüme zur Verfügung (darunter seine „Duck Dodgers“-Weltraummontur).

Zzap! war geradezu verrückt nach dem Spiel und gab ihm eine Wertung von 94 Prozent. Der Autor des Tests, Mark Caswell, schrieb: „Geht los und kauft euch *Daffy Duck*, ihr werdet es nicht bereuen!“ Nur: Die Leser konnten es gar nicht kaufen, denn Hi-Tec war in finanzielle Probleme geraten und hatte keinen Finanzier gefunden. Im Resultat wurde das fast fertige *Daffy Duck* nicht gemastert und blieb unveröffentlicht.

Codemasters schnappte sich das ebenfalls exzellente *Turbo The Tortoise*. Dass dasselbe nicht auch mit *Daffy Duck* geschah, lag vermutlich an den Lizenzkosten an Warner Bros. Die Gerüchteküche will es, dass die Bücherkette WHSmith 250 Spiele bekam, bevor Hi-Tec endgültig schloss. Doch der Gewinner eines *Zzap!*-Gewinnspiels, der alle Hi-Tec-Spiele hätte bekommen sollen, erhielt keine Version von *Daffy Duck*. Der ehemalige Firmengründer David Palmer hat versprochen, in seinen Archiven nach der Masterkopie des Spiels zu suchen, die ja existieren muss. Und der Komplettverkauf der Bestände eines führenden Sammlers soll ebenfalls eine funktionierende Kopie enthalten – doch die zu zahlende Summe wäre astronomisch.

AUFSPÜR-CHANCE: Als er erfolglos nach *Daffy Duck* suchte, fiel David Palmer eine Original-Artwork und ein fast beendetes Bugs-Bunny-Spiel in die Hände. Es war zur selben Zeit in Entwicklung wie *Daffy Duck*. Programmier Nick Taylor dachte sogar, es sei veröffentlicht worden, da er sein Geld für das Projekt erhalten hatte. Das Bugs-Bunny-Game ist online spielbar (allerdings ohne Musik und mit einigen, ja tatsächlich, Bugs).

DEADLOCK

ENTWICKLER: Cyberdyne Systems
GEPLANTES ERSCHEINEN: 1990

„Auf dem Papier klang *Deadlock* klasse, aber wir bekamen es irgendwie nicht auf die Reihe, daraus ein Spiel zu machen“ – so spricht John Kemp über Cyberdynes verlorenes Plattformspiel. „Wir brauchten ewig, um zu erkennen, dass unser Konzept nicht aufging. Wir hatten massenweise Ideen, aber sie überfrachteten das Spielkonzept nur. Ich habe eine halbe Ewigkeit an Karten- und Figuren-Editoren für Robin herumgedoktert, damit er seine Magie entfalten konnte.“ Auf jene Grafiken ist Robin immer noch stolz: „Die Hintergründe waren schön, und ich war ziemlich zufrieden mit dem Hauptcharakter, einem *Master-Chief*-artigen Weltraum-Haudegen. Doch die Kosten für das Spielprinzip waren zu groß: Was bringt es dir, eine große Hauptfigur zu haben, deren ‚realistische‘ Waffen austauschbar sind, wenn man keine gescheiterten Gegner hat, gegen die man sie einsetzen könnte?“

Erste Feedbacks kritisierten das Gameplay. John erinnert sich: „Im Nachhinein wollten wir zu viel von Robin, nämlich sowohl das Leveldesign als auch die Grafik. Als wir für *Last Ninja 3* bei den Start- und Endsequenzen ausgeholfen hatten, waren wir auf den Geschmack der Inhouse-Programmierung bei System 3 gekommen. Wir mochten die Atmosphäre dort, und so verschwand unsere Begeisterung für *Deadlock*.

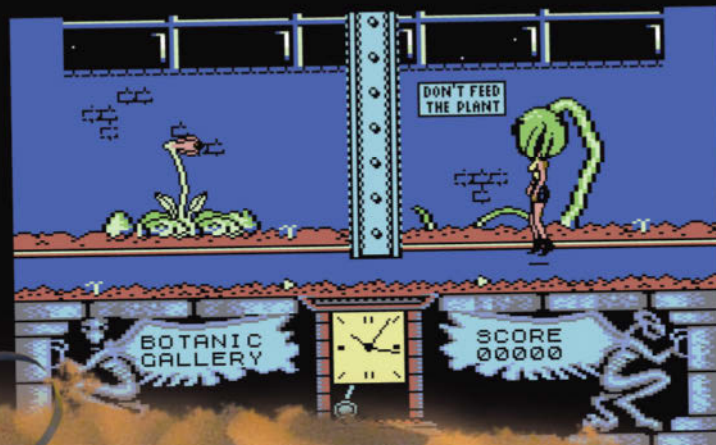
Indes: 2013 schuf Robin einen neuen Ladebildschirm. „Ich habe eine Weile drangesessen und brauchte technische Hilfe von Steven Day – ich hatte ganz vergessen, wie verdammt schwer es war, C64-Grafiken zu machen. Die Commodore-Farbpalette macht es einem nicht einfacher. Aber es ist schön, den Charakter in größeren Details zu präsentieren als ein verwaschenes 3-Farben-Sprite. Die Figur würde zu einem ultrabrutalen 16-Bit-*Deadlock*-Remake passen.“

AUFSPÜR-CHANCE: Previews zu *Deadlock* sind online zu finden, und letztes Jahr sorgte der neue Lade-screen für etwas Aufregung. Doch das Team gibt zu, dass es unwahrscheinlich ist, dass *Deadlock* jemals Wirklichkeit wird.

» [C64] *Deadlock* wurde oft mit *Metroid* verglichen, erschien aber nie.



» [C64] Eine Riesenpflanze frisst den Kurator in *Monster Museum*.



TYGER TYGER

ENTWICKLER: Firebird
GEPLANTES ERSCHEINEN: 1989

Gary Liddons *Tyger Tyger* war klar vom Automaten *Black Tiger* inspiriert. Die große Spielerfigur glich einem Sumo-Ringer. Dieser tauchte mehrere Monate lang als Cartoon-Figur in Anzeigen auf, doch mit dem Spiel ging es nur langsam voran. Als MicroProse Telecomsoft übernahm, stellte sie das Projekt ein.

Doch die Original-Dateien des Programmiersystems (PDS) konnten gerettet werden. Bei diesem PDS handelte es sich um eine kommerzielle Lösung von Jez San (Argonaut Software), mit der man plattformübergreifend entwickeln konnte. Die Files wurden auf einem PC gespeichert und wurden zum Testen an die Zielplattform übertragen.

Jani Tahvanainen half mit, die Daten zu bergen: „Ich glaube nicht einmal, dass wir wussten, wie *Tyger Tyger* aussah. Wir hatten nur ein paar Screenshots gesehen. Wir wussten nicht, wie viel des Spielecodes tatsächlich in den Quelldateien war. Wir mussten den Programmcode aufwendig überarbeiten. Beispielsweise steckten spezielle Kommandos für die

Programmierungsumgebung darin, es gab Nicht-Text-Abschnitte, Unterschiede in den Schreibweisen sowie Pseudo-Befehle und -Variablen.“

All das musste so umgestrickt werden, dass ein moderner Compiler etwas damit anfangen konnte. Zudem mussten die Datenretter neue Assets schaffen, da Teile des Codes, aber auch der Datenbanken sowie Grafiken, fehlten. Jani ist stolz: „Mit etwas Programmiergeschick, einiger fundierter Raterei und letzten Endes mit unserem schieren Willen bekamen wir es lauffähig!“ Gerade die Daten des ersten Levels waren allerdings korrumpiert, und Teile des Bildschirms mussten aufgefüllt werden, damit der Spieler nicht herunterfällt und sich das Programm aufhängt.

Henrik Jansson half Jani. „Die Files der Programmierungsumgebung nutzten einen binären Header, der sehr verwirrend war. Aber wenn man den löschte und selbst herausfand, was wohin gehört, konnte man damit arbeiten. Das Intro mit den großen Logos haben wir ziemlich schnell zusammengezimmert. Wir mussten ja noch ein Ladesystem schreiben und einige kleine Bugs ausbessern. Wir hatten schon früh entschieden, dass wir nichts

Neues einbauen wollten, sondern nur den Stand, auf dem es gestoppt worden war, retten würden.“

Und das ist gelungen – offensichtlich war *Tyger Tyger* schon in einem recht weit fortgeschrittenen Zustand. So können heute C64-Fans zumindest die teilweise fertiggestellten Levels mit Paul Dochertys Grafiken erleben, auch wenn es der Demo an Sound und Musik fehlt.

AUFSPÜR-CHANCE: Für die Demo: gut. *Tyger Tyger* wurde nie beendet, doch die Techniken, mit denen der Code geborgen wurde, kamen bei der Rettung weiterer Spiele zum Einsatz. Dazu gehören *Bubbler*, *Otherworld*, *Exodus* und eine Preview von *Starglider II* (das ursprünglich von Jez San and Argonaut stammte).

» [C64] *Tyger Tyger* erinnerte doch sehr an Capcoms *Black Tiger*.



» Wir wussten nicht mal, wie *Tyger Tyger* aussah. Wir hatten nur ein paar Screenshots gesehen.«

MONSTER MUSEUM

ENTWICKLER: Palace
GEPLANTES ERSCHEINEN: 1990

„Ich wollte Gefahr für meine Spielfigur, und ich wollte Dinosaurier, drum schien mir ein Museum das ideale Szenario zu sein“, gesteht Andy Wilson. In seinem nie beendeten *Monster Museum* wären die prähistorischen Exponate zum Leben erwacht. Die Heldin hatte Zöpfe und trug kurze Hosen. An wen erinnert uns das? Richtig: „Als ich zum ersten Mal Lara Croft sah, bekam ich einen Wutanfall: ‚Ich hatte die Idee zuerst!‘ Eine weibliche Heldenfigur war einfach überfällig, und ich war immer so etwas wie ein Symphatist der Gleichberechtigungsbewegung gewesen.“

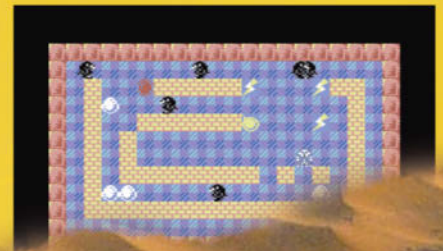
Die exzellenten Grafiken steuerte Gary Carr bei. Er nutzte überlappende C64-Hardware-Sprites, um große, detaillierte Charaktere zu erschaffen. Der verstorbene Richard Joseph schuf die Musik, die man nun online zusammen mit dem (unvollendeten) Spiel genießen kann. Andy Wilson zum Soundtrack: „Perfekt! Genau das, was ich im Sinn gehabt hatte! Richard war wirklich talentiert – und bei den wenigen Gelegenheiten, als ich ihn traf, auch ein ungeheuer netter Kerl. Obwohl ich ihn kaum kannte, war ich sehr traurig, als ich von seinem Ableben hörte.“ Das Interface baute auf dem Prinzip von *Dan Dare* auf. Andy Wilson betont: „Ich war unerschütterlich in meiner Vision, dass ein Ein-Tasten-Joystick reichen musste. Die Tastatur zu benutzen war absolut undenkbar.“

AUFSPÜR-CHANCE: Die unfertige Version ist online spielbar. Aber warum wurde *Monster Museum* gestoppt? Andy erklärt es uns: „Für den C64 war das Spiel zu ambitioniert. Ich verbrachte Stunden damit, ein paar Bits oder Bytes zu sparen. Vieles wäre anders gelaufen, hätte ich es beendet. Vielleicht wäre ich noch heute in der Spielebranche...“

BLINDGÄNGER

Verlorene Spiele mit Bomben.

Dynablaster (aka *Bomberman*) wurde von UbiSoft beworben, aber nie veröffentlicht. Der vielversprechende Klon *Penguin Tower* wurde bereits gepreviewt, doch vom ursprünglichen Programmierer nie beendet. Ein zweiter Versuch, der neue Levels und Musik brachte, wurde ebenfalls gestoppt. Das nie beendete *Bombastic Benny* hatte große, scrollende Levels im Solomodus, soll nun aber unter dem Namen *Bomberland 64* fertiggestellt werden. Die veröffentlichten *Bug Bomber* und *Bomb Mania* benutzen ein spezielles Interface.



MURDER

ENTWICKLER: Kingsley Harrison
GEPLANTES ERSCHEINEN: 1990

Ein Mord ist geschehen, und der Spieler soll ihn untersuchen. US Gold ließ mit *Murder* für MS-DOS-PCs klassische Krimis aufleben. In isometrischer Sicht erkundete man ein Landhaus, durch dessen Räume sich die Verdächtigen bewegten. Sein Leben begann das Spiel jedoch nicht auf PCs, sondern auf dem C64, wie uns Producer Grant Harrison verrät.

„Die Idee hatte ich lange, bevor *Murder* schließlich herauskam. Ich schrieb eine Version in BASIC auf dem C64. Ich war ziemlich zufrieden damit und dachte, es ab einem gewissen Stadium zu einem fertigen Spiel weiterentwickeln zu können.“ Dann tat sich Grant Harrison mit Jason Kingsley zusammen und verkaufte die Idee an US Gold. Grant schrieb das Spiel nun für den Amiga, und die beiden heuerten Chris Walsh für die C64-Version an.

Mittels Icons war es ein Leichtes, Notizen zu verfassen, Fingerabdrücke zu vergleichen und schließlich den Fall zu lösen. Das Spiel endete jedoch sofort, wenn man eine falsche Person verdächtigte – was dadurch begünstigt wurde, dass die

Gäste des Landhauses Objekte verrückten und auch nicht immer die Wahrheit sagten.

Das eigentliche Verbrechen ist jedoch, dass die C64-Fassung nie erschien! Jason arbeitete mit Grant fast ein Jahr an dem Projekt und erinnert sich daran: „Die Grafiken waren ein Kompromiss, weil wir so viele Charaktere herumlaufen hatten. Es fiel mir schwer, das Ganze halbwegs gut aussehen zu lassen.“ Grant ergänzt: „Die C64-Fassung war fertig, hatte aber einige Einschränkungen gegenüber den 16-Bit-Fassungen, die mehr Speicher verwenden konnten.“ Obwohl *Murder* als „nur für Disk“ beworben wurde, hat Chris Walsh enthüllt, dass das Hauptspiel auf einmal in den Speicher des C64 passte.

Die Tests in den Magazinen für die C64-Fassung waren sehr gut, jeder freute sich darauf. Was also passierte auf den letzten wenigen Metern? Jason wundert sich noch heute: „Ich dachte damals, es sei erschienen! Die Magazine hatten Testmuster bekommen. Nur waren wir Entwickler außen vor und bekamen kaum etwas mit, so war das eben: Wir machten das Spiel, US Gold verkaufte es.“ Und irgendwer muss entschieden haben, die C64-Fas-

sung

doch nicht auf den

Markt zu bringen. „Das sind die Erfahrungen, die mich und andere bewegen haben, mit TIGA einen Verband zu gründen, der die Interessen der Entwickler vertritt“, schließt Jason.

AUFSPÜR-CHANCE: Während Grant keine großen Hoffnungen hat, dass die C64-Fassung wieder auftaucht, meint Jason zu uns: „Es könnte sein, dass ich in irgendeinem Eck noch eine verstaubte Kopie habe.“ Und auch Chris Walsh hat der Website *Games That Weren't* versprochen, nach einer Kopie zu suchen. Hoffentlich hat einer von ihnen Erfolg!



» [Amiga] Neues *Murder* leichtgemacht: Anderes Aussehen für den Detektiv, anderes Datum für die Zeitung.

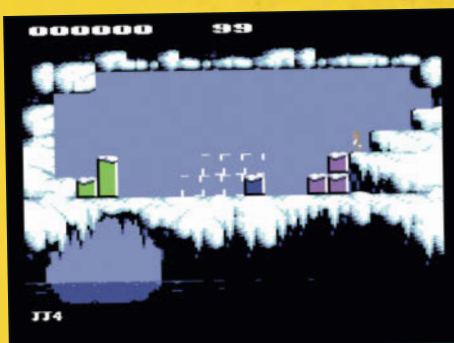
FUNDBÜRO

Drei verlorene C64-Spiele, die ihr sofort spielen könnt.



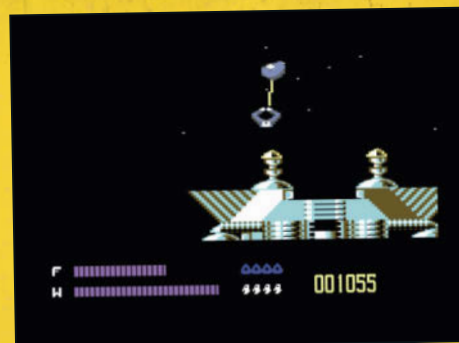
WARRIORS

Dieser Horizontal-Scroller erinnert an den Automatenklassiker *Rastan*. Modern Arts entwickelte das Spiel 1988 für Rainbow Arts, wurde jedoch nie bezahlt, und das Spiel nicht veröffentlicht. 2013 half Wilfred Bos dabei, eine fast komplette Fassung des Spiels samt Endsequenz zu bergen. Mit der Hilfe der Crackergruppe Onslaught wurden verschiedene Bugs ausgemerzt, sodass *Warriors* heute ziemlich gut spielbar ist.



DEVIOUS DESIGNS

Dieses knifflige Puzzlespiel basierte darauf, Formen zu bewegen und zu vollenden. Für Amiga und Atari ST wurde es veröffentlicht, nicht aber für C64. Dank des Programmierers der C64-Fassung, Peter Baron, konnte es wiederhergestellt werden. Allerdings war es nur zu 80 Prozent fertig, als Image Works es damals einstellte. Am deutlichsten ist das Fehlen der Musik zu bemerken, die von Martin Walker hätte kommen sollen (der auch an den 16-Bit-Fassungen arbeitete).



SOLAR JETMAN

Sales Curve Interactive sollte Homecomputer-Fassungen dieses ursprünglich für NES erschienenen letzten *Jetman*-Adventures herausbringen. Darin durchforschte *Jetman* Höhlen nach den Teilen des „Goldenen Kriegsschiffs“. Während die Spectrum-Konversion weiterhin verschollen bleibt, hat der ehemalige Grafiker der C64-Fassung, Haydn Dalton, das komplette Commodore-64-Spiel gefunden, gerettet und *Games That Weren't* (www.gtw64.co.uk) zur Verfügung gestellt.

NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

ENTWICKLER: Martech / Gremlin
GEPLANTES ERSCHEINEN: 1988 / 1992

Der britische Rennfahrer Nigel Mansell versagte mehr als nur einmal in der F1-Weltmeisterschaft (die er aber 1992 gewann) – und C64-Fans blieben gleich zwei Spiele versagt, die seinen Namen trugen. Das erste Mansell-Spiel entwickelte Andromeda Software für den Publisher Martech. Das Spiel hätte auf eine „Schulterkamera“ ähnlich *Pitstop II* gesetzt, während die untere Bildschirmhälfte den Cockpit-Instrumenten vorbehalten geblieben wäre.

Der Grafiker Stephen Robertson berichtet von dem Projekt: „Ich arbeitete für Andromeda in London, als sie den Vertrag für eine C64-Portierung bekamen. Ich sollte die Grafiken dafür erstellen. Ich nahm eine Printanzeige für Spectrum/Schneider als Vorlage für den Ladebildschirm. Ich zeichnete vorläufige Grafiken für die Auto-Sprites und das Cockpit, für eine frühe C64-Demofassung. Und zwar basierend auf Screen-shots der Schneider-Version. Es war mehr eine Machbarkeitsstudie als ein Vorläufer des echten Spiels.“ Fertig wurde diese Studie nie.

Wir spulen zum Jahr 1992 vor: Nigel Mansell gewinnt für Williams die F1-Meisterschaft, was Gremlin dazu bringt, ebenfalls ein Mansell-Rennspiel machen zu wollen. Es wird auch fertig und für 16-Bit-Computer sowie -Konsolen veröffentlicht. Die

Zeitschrift *Commodore Format* ließ ihre Leser abstimmen, ob sie eine C64-Fassung wollten, und gab einige Ausgaben später bekannt, dass die Entwicklung daran bald beginnen werde. Angesichts des Erfolgs von Gremlins *Lotus Esprit Turbo Challenge* sowie *Super Monaco GP* auf dem C64 war eine Portierung sicher denkbar. Zudem nutzte Gremlin die Engine auf anderen Plattformen, um einen Nachfolger zu Mansells Zeit im IndyCar Racing zu stricken. Doch die C64-Fassung von *Nigel Mansell's Grand Prix* wurde abermals nicht Wirklichkeit.

AUFSPÜR-CHANCE: Das Martech-Spiel bleibt für C64 verschwunden, obwohl es für Spectrum und Amstrad erschien. Das Team hinter dem Gremlin-Spiel (Andrew Bowen und Paul McKee) ist zwar bekannt, doch unbekannt bleibt, wie weit fortgeschritten die C64-Fassung war. Es heißt, es hätten nur noch einige Wochen Entwicklungszeit gefehlt...

» [C64] Der Ladescreen ist alles, was von Martechs Nigel-Mansell-Spiel blieb.



PUTTY

ENTWICKLER: System 3
GEPLANTES ERSCHEINEN: 1991

Mit der C64-Fassung von *Putty* beschäftigte sich John Kemp, der sich an die Zeit wie folgt erinnert: „Phil Thornton hatte ein grafisches Storyboard für das Spiel erstellt, und Robin Levy hatte einige Sprite-Animationen herbeigezaubert. So hatte ich eine ziemlich klare Idee, was gebraucht wurde. Wir haben lange Zeit über die unterschiedlichen Bewegungsarten diskutiert und wollten, dass das Interface intuitiv dazu passte. Wir haben also die Joystick-Inputs analysiert, und jeder einzelnen Richtung eine andere Programmroutine zugeordnet. Auch die Timings mussten angepasst werden, damit sich alles ‚echt‘ anfühlte. Schließlich wurden noch die Animationen und Pfade für jede Bewegung zugeordnet.“

Robin Levy ergänzt: „Ich kopierte, was Philip schon für den Hauptcharakter gezeichnet hatte. So ziemlich die einzigen Neuerungen von mir waren *Puttys* ‚Gesicht‘ und die erweiterten, hochauflösenden Sprite-Overlays für den C64. Technisch war das nicht allzu schwierig. Ich hatte die grundsätzliche Steuerung fertig, das Wechseln des Screens und eine rudimentäre Kollisionsabfrage. *Putty*

» [C64] Der sich streckende Klumpen im *Putty-Preview-Level*.



konnte also sich bewegen, auf Plattformen springen und sich horizontal und vertikal strecken.

Es gab eine Demofassung mit drei Bildschirmen, die es zu bewältigen galt. Doch Levy hätte noch viel Arbeit vor sich gehabt, etwa bei der Bewegung der Feinde sowie deren anfänglicher Platzierung, bei der Kollisionsabfrage, der Gegner-KI und einigem mehr. „Ich schätze“, schließt Levy, „dass die C64-Fassung nur zu maximal 20 Prozent fertig war.“

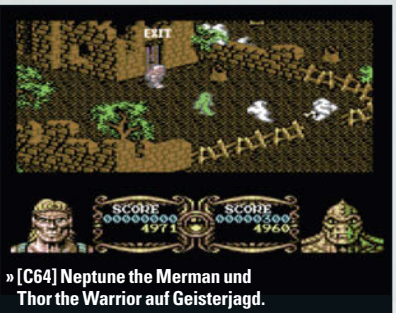
AUFSPÜR-CHANCE: System 3 teilte Robin und John einem anderen Projekt zu, dem süßen Hüpfspiel *Fuzzball*. Dieses wurde ebenfalls gecancelt, obwohl es eine spannende Demo auf einer Heft-Kassette gab. *Putty* soll tatsächlich zurückkehren, und zwar als Remake des (Achtung: nicht veröffentlichten ...) Nachfolgespiels *Putty Squad*.

GAUNTLET III

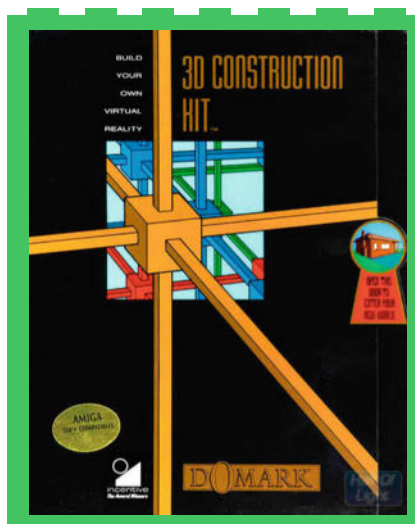
ENTWICKLER: Software Creations
GEPLANTES ERSCHEINEN: 1991

Die Gauntlet-Trilogie würdig abschließen sollte dieses unveröffentlichte Projekt. Statt der bisherigen 2D-Draufsicht bot *Gauntlet III* eine Iso-Perspektive und zudem vier neue Helden. Dazu kamen hervorragende Grafiken von Haydn Dalton und Martin Holland sowie wundervolle Musik von Tim und Geoff Follin. In England erschienen begeisterte Tests, doch die Fans warteten vergeblich: US Gold verschob die Veröffentlichung mehrfach nach hinten, weil der Programmierer krank geworden sei. Man bekäme die finale Fassung nicht von der Entwicklungsmaschine runter! In Wahrheit hatte der Programmierer, Martin Howarth, das Studio verlassen. Auch ein geplanter Budget-Release unter dem Kixx-Label wurde später verworfen. Dennoch existieren ein paar fertig konfektionierte Schachteln, die vermutlich an Mitglieder des US Gold Software Clubs verschickt wurden. Später verbreiteten Hacker das komplette Spiel. Deshalb lässt sich feststellen: Das klassische Prinzip, gegen Horden von Monstern zu kämpfen, während man Schlüssel, Schätze und den Ausgang sucht, funktionierte gut!

AUFSPÜR-CHANCE: Es gibt Sammler mit kompletten Spielen samt Schachtel, also mag es noch mehr geben. Zudem lassen sich online Disk-Images finden, auch wenn diese einige Fehler enthalten.



» [C64] Neptune the Merman und Thor the Warrior auf Geisterjagd.



Designer, Programmierkenntnisse sind nicht nötig. Das war genau das Richtige für den Startkatalog einer neuen amerikanischen Softwarefirma, die ein weiterer Ex-Apple-Angestellter namens Trip Hawkins gegründet hatte: Mitte 1983 gehörte *Pinball Construction Set* zum ersten Schwung von Electronic-Arts-Veröffentlichungen.

Nicht nur das Konzept, auch die Bedienung war innovativ. Bill Budge wurde inspiriert von der grafischen Bedienoberfläche der Xerox-PARC-Computer, die auch Steve Jobs beim Design des Apple-Macintosh-Betriebssystems beeinflusste. Im *Pinball Construction Set* bewegte der User eine Bildschirmhand mit dem Joystick,

um Einzelteile zu ergreifen und auf der Spielfläche zu platzieren. Die eigenen Konstruktionen konnte man nicht nur selbst spielen, sondern auch auf Diskette speichern und an andere PCS-Besitzer weitergeben. Der Detailgrad der Flippersimulation war hoch; Physik, Schwerkraft und Verdrahtungen ließen sich manipulieren, um Treffer bestimmter Ziele mit Boni zu belohnen. Ganz nebenbei wurden fünf sofort spielbare Beispielspiele mitgeliefert. „Ein Construction Kit ist das Werkzeug des Spielers für sein eigenes, privates Spiel“, brachte Bill Budge die Faszination auf den Punkt.

Der neue Renner: Level-Editoren

Eine weitere prominente US-Veröffentlichung von 1983 ließ den User nicht nur spielen, sondern auch kreativ sein. Schon der Grundgedanke von Doug Smiths *Lode Runner* war originell: Auf der Flucht vor tödlichen Häschern konnte der Held nicht nur laufen und klettern, sondern auch seine Umgebung manipulieren. Die Fähigkeit, durch Löchergrabung neue Wege zu schaffen und Feinde in Fallen zu locken, machte aus dem Geschicklichkeitsspiel eine regelrechte Denksportaufgabe. Um die von Publisher Brøderbund geforderten 150 Levels zu kreieren, programmierte Doug Smith einen Editor und spannte ein paar Nachbarschaftskinder als Designhilfskräfte ein. Dieser Editor wurde dem fertigen Spiel beigelegt, pro Leerdiskette konnten kreative Käufer 150 Eigenbau-Levels speichern.

Der Erfolg von *Pinball Construction Set* und *Lode Runner* löste einen regelrechten Bastel-Boom aus. Die Attraktivität von Editoren war offensichtlich: Der Käufer bekam gefühlt mehr Spiel fürs Geld, konnte experimentieren, eigene Konstruktionen mit Freunden austauschen – und das alles ohne Programmierkenntnisse. Dem Image des jungen Mediums schadete es auch nicht: Diese Computerspiele machten ja nicht nur dumm und brutal, sondern regten die Kreativität an!

CONSTRUCTION SETS

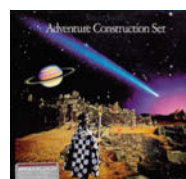
In den frühen 80ern wurde wieder in die Hände gespußt: Im Radio ermunterte Geier Sturzflug zur Steigerung des Bruttosozialprodukts, in Bonn setzte der neue Bundeskanzler zur „geistig-moralischen Wende“ an und an den Bildschirmen starteten Computerspieler einen virtuellen Bauboom. Denn im Gegensatz zu den frühen Spielkonsolen konnten Heimcomputer Daten nicht nur lesen, sondern auch schreiben. Kombiniert mit Innovationen bei der Benutzerführung entstand eine neue Kategorie von Spielen. Hier wurde nicht nur passiv konsumiert, sondern auch kreativ konstruiert. Die Editoren und Spiele-Baukästen der 8-Bit-Ära sind die Großeltern der modernen Mod-Szene.

Flipper aus dem Werkzeugkasten

Der Apple-Angestellte Bill Budge hatte in seiner Freizeit die erste ernstzunehmende Flipper-Simulation programmiert. 1981 veröffentlichte er *Raster Blaster* für Apple II

Ganz ohne Programmierkenntnisse ein eigenes Computerspiel entwickeln – diesen Traum der Generation C64 machten „Construction Sets“ wie *Game Maker* oder *SEUCK* wahr. Retro Gamer greift tief in die Werkzeugkiste der klassischen Spielegeneratoren.

im Eigenvertrieb, die Firma BudgeCo gründete er zusammen mit seiner Schwester. Vom Verkaufserfolg angenehm überrascht machte sich der Ingenieur selbstständig, um auf Basis seiner Entwicklungs-Tools ein Baukasten-Programm für Flipper zu zimmern. Bills Vision: Jeder Spieler wird zum



DO-IT-YOURSELF-DUNGEONS

Zwei Baukästen der frühen 90er gehören in die Sammlung aller Liebhaber klassischer Computer-Rollenspiele. Interplay verabschiedete sich mit *The Bard's Tale Construction Set* von der beliebten Dungeon-Crawler-Trilogie. Dank Editoren für Maps, Monster, Zaubersprüche und Gegenstände konnten Skara-Brae-Veteranen spannende Abenteuer im Rahmen der maximal 22x22 Felder großen Dungeons inszenieren. Ein Beispiel-Szenario und vorgefertigte Grafiken wurden mitgeliefert. Auch SSIs alte Engine für *Dungeons & Dragons*-Rollenspiele wurden mit der Veröffentlichung eines offiziellen Construction Sets zu Grabe getragen: *Unlimited Adventures* erlaubte es, Geschichten und Welten im Stil der „Gold Box“-Titel zu erfinden, wie SSI sie ab 1988 mit *Pool of Radiance* am Fließband produziert hatte.



» [DOS-PC] *The Bard's Tale Construction Set*.

Die Grenzen zwischen den Baukasten-Typen verlaufen fließend. Einfach und eingeschränkt sind Editoren, die sich auf ein bestimmtes Spiel beschränken. Dem Vorbild *Lode Runner* folgten ab 1984 Plattformspiele wie *Wizard* oder *Mr. Robot and his Robot Factory*. Ein 8-Bit-Höhepunkt in dieser Kategorie war das *Boulder Dash Construction Kit*, das 1986 Fans der beliebten Serie zu eigenen Action-Puzzles ermächtigte. Anspruchsvoller und vielseitiger waren dagegen Baukästen und Programmier-Tools, die nicht auf ein Spiel beschränkt waren, sondern ganze Genres abdeckten und eigenständige Spiele generierten, die sich sogar kommerziell vermarkten ließen.

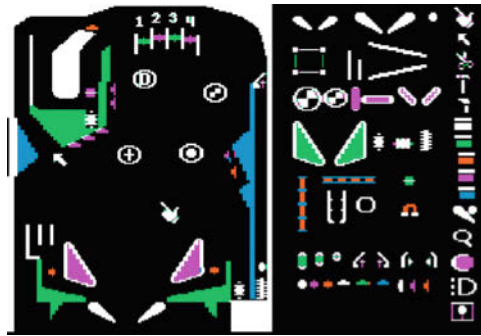
Baugenehmigungen aller Art bei EA

Bill Budge tauchte nach dem *Pinball Construction Set* aus der Spieleszene ab und programmierte das Apple-II-Grafikprogramm *MousePaint*. Erst zehn Jahre später lieferte er mit *Virtual Pinball* für Sega Mega Drive einen Nachfolger ab. Electronic Arts drückte derweil ab 1984 kräftig auf die Construction-Set-Tube und machte nicht vor Anwendungssoftware wie dem *Music Construction Set* halt. Eindeutig verspielt war dagegen *Racing Destruction Set*, ein isometrisches Rennspiel mit Strecken- und Fahrzeug-Editor. Der Splitscreen erlaubte Simultanduelle für zwei Spieler, die unter Zuhilfenahme von Minen und Öllachen ausgetragen wurden.

Ein anspruchsvolleres Kaliber war Electronic Arts' *Adventure Construction Set*, das 1984 auf dem C64 debütierte und in den Folgejahren für Apple II, Amiga und DOS-PCs konvertiert wurde. Der Name von Stuart Smiths ebenso komplexem wie flexiblem Baukasten ist irreführend: Nicht Adventures, sondern Rollenspiele im Stil der klassischen *Ultima*-Titel lassen sich damit auf die Beine stellen – grafisch schlicht und quälend langsam, aber inhaltlich beachtlich. Als Ausgangsbasis dienen drei Toolkits für die Sparten Fantasy, SF und Spionage. Karten, Monster und Objekte werden mit dem Joystick editiert und platziert. Zur Inspiration durften angehende Nachwuchs-Designer auch das mitgelieferte, umfangreiche RPG *Rivers of Light* vor dem Hintergrund des alten Ägyptens spielen. Und wer mitten in der Kreierung seines eigenen Rollenspiel-Meisterwerks Inspiration oder Lust verlor, konnte sein Fragment vom *Adventure Construction Set* vollenden lassen: Unter Angabe bestimmter Parameter wie dem Schwierigkeitsgrad wurde der Rest der Spiels dann zufällig generiert.

Textabenteuer aus der Spectrum-Feder

Auf der anderen Seite des Atlantiks tüftelte Anfang der 80er Graeme Yeandle auf seinem Spectrum an einem neuartigen Spielegenerator. Zwei kleine Abenteuer-spiele hatte der Waliser bereits über die

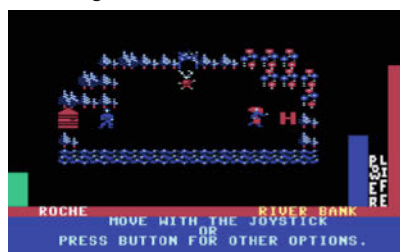


Wohnzimmerfirma Gilsoft verkauft, nun wollte er sich die Entwicklung zukünftiger Titel erleichtern. Nachdem Yeandle in seiner Freizeit einige Monate an einem Text-Adventure-Generator gearbeitet hatte, kam ihm eine Idee: Statt das Tool nur intern zu verwenden, könnte man es doch der Öffentlichkeit zum Verkauf anbieten. Und das zum bescheidenen Preis von 15 Pfund, unwesentlich mehr, als ein neues Spiel kostete.

Das *The Quill* getaufte Programm erlaubte nicht nur die Generierung eigener Abenteuer-geschichten, sondern auch deren Veröffentlichung. Damit erzeugte Spiele durften beliebig verbreitet und auch kommerziell angeboten werden, ganz ohne Haken, Kleingedrucktes oder Lizenzzahlungen. Es war eine Entscheidung mit weitreichenden Folgen für die britische Adventure-Szene. Neben unzähligen Hobbyprojekten gab es auch Hunderte von kommerziellen Veröffentlichungen, die mit *The Quill* entwickelt wurden. Ein Großteil stammte von regionalen Minifirmen, aber so mancher Titel wurde europaweit bekannt.

Level 9s *Bored of the Rings* ist ebenso dem Quill entsprungen wie der Jux-Krimi *Bugsy* oder die Sozial-Satire *Hampstead* von Melbourne House. Yeandle hatte mit dem *Illustrator* 1984 ein Tool nachgereicht, um die Textabenteuer mit Bildern anzureichern. Außerdem wurde *The Quill* für C64, CPC und Co. umgesetzt und deckte die wichtigsten 8-Bit-Heimcomputer ab.

Das englische Studio Incentive Software veröffentlichte ab 1985 einen leistungsfähigeren Konkurrenten namens *Graphic Adventure Creator* (GAC) für CPC, C64 und Spectrum. Wie der Name andeutete, war ein spartanisches Grafikprogramm serienmäßig dabei, zudem konnte der Parser



» [C64] Schönheitspreise gewinnt *Rivers of Light* nicht, aber das komplexe Demospiel des *Adventure Construction Set* machte Lust auf den Bau eigener Rollenspielabenteuer.



komplexere Texteingaben verarbeiten. Bei der Verwertung der erzeugten Spiele gab sich der GAC genauso großzügig wie *The Quill*, alle Rechte lagen bei den Autoren. Unter den rund hundert Veröffentlichungen befinden sich jedoch keine sonderlich namhaften Titel. Mastertronic's Billig-Krimi *Play It Again, Sam* entstand ebenso mit

» Das *Pinball Construction Set* (links) startete 1983 den Editoren-Boom. Ein Nachfolger erschien erst zehn Jahre später auf dem Mega Drive: *Virtual Pinball* (rechts).

LEGENDÄRE LEVEL-EDITOREN



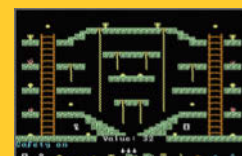
Lode Runner (1982)

150 Levels forderte Brüderbund für die Veröffentlichung des Plattform-Puzzlespiels von Doug Williams. Der dafür verwendete Editor wurde dem Spiel beigegeben und entfachte ein Bastelfieber.



Rally Speedway (1983)

Schon über ein Jahr vor Electronic Arts' *Racing Destruction Set* erlaubte der Pisten-Editor bei *Rally Speedway* Veränderungen an Strecke, Fahrzeugbeschleunigung oder Rutschigkeit.



Wizard (1984)

Die Ähnlichkeiten zu Epyx' Plattform-Hit *Jumpman* waren beträchtlich, doch *Wizard* hatte zusätzlich einen Editor an Bord, um eigene Hüpf- und Kletter-Levels zu designen.



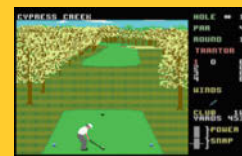
The Ancient Art of War (1984)

Dieses frühe PC-Spiel von Brüderbund (CGA-Grafikkarte und 128 KByte RAM erforderlich) war ein Vorreiter der Echtzeitstrategie. Darin enthalten waren Editoren für eigene Szenarien und Co.



Boulder Dash Construction Set (1986)

Der Diamanten-Wühler begeisterte mit listigen Action-Puzzles und erlaubte in dieser Version eigene Levels. Auf dem Amiga kombinierte *Emerald Mine II* ein ähnliches Prinzip mit einem Editor.



World Class Leaderboard (1987)

Ariolasofts *Golf Construction Set* hatte sich schon im Vorjahr auf die Grüns gewagt. Wegen der besseren Bedienung und Spielbarkeit geben wir aber dieser Ausgabe von *Leaderboard* den Vorzug.



» [Spectrum] Dem Adventure-Generator *The Quill* entsprangen auch kommerzielle Veröffentlichungen wie *Bugsy* von CRL.

dem Tool wie Firebirds Budget-SF-Titel *Imagination*. Der *Graphics Adventure Creator* war ein gutes Hobbyisten-Tool, aber die Begeisterung für Fließband-Text-adventures flaute ab.

Von Driller zum 3D-Baukasten
Incentive Software bereicherte einige Jahre später die Construction-Set-Szene mit einem weiteren bemerkenswerten



» [C64] Bei *The Quill* führten schnöde Textmenüs zum eigenen Adventure; per inkludiertem *The Illustrator* fügte man Raumgrafiken ein.



» [C64] Herzchen als Waffe im Geschlechterkampf: Mit dem *Shoot 'Em Up Construction Kit* entstanden drollige Fanszenen-Spiele wie *Casanova*.

Titel. Deren *Freespace* getaufte Engine berechnete in Spielen wie *Driller* ausgefüllte 3D-Vektorgrafiken auf 8-Bit-Computern – recht langsam, aber durchaus faszinierend. Auf dieser Technologie-Basis entstand das 1991 veröffentlichte *3D Construction Kit*. Das Programm wurde in einer imposanten Verpackung samt Einführungskurs auf VHS-Videokassette ausgeliefert, in dem Studiogründer Ian Andrew Bedienungsgrundlagen erklärte.

Der auf YouTube konservierte Lehrfilm verdeutlicht, dass Domark das *3D Construction Kit* weniger als Spiele-Baukasten, sondern als Virtual-Reality-Werkzeug vermarktete. Zum Beispiel wurde der Betrachter angeregt, sein Eigenheim in 3D nachzubauen und Freunden auf Diskette schicken, damit diese sich auf einen virtuellen Hausbesuch begeben können. Die spielerischen Möglichkeiten waren eher bescheiden, und die Detailarmut der Grafik wirkt aus heutiger Sicht rührend. Doch vor 23 Jahren verblüffte die Möglichkeit, richtige 3D-Welten mit einem vergleichsweise komfortablen Editor zu gestalten. Nicht nur Amiga, Atari ST und DOS-PCs wurden mit Versionen bedacht, Incentive Software quetschte das ambitionierte Stück Software sogar in die Speicher von C64, CPC und Spectrum.

SEUCK legt sich ins Action-Zeug

Animierte Sprites, Kollisionsabfragen und Scrolling – das ist auf dem C64 leichter gesagt als programmiert. Für enthusiastische Laien war deshalb der Ballerspiel-Baukasten von Sensible Software genau das richtige: Das 1987 veröffentlichte *Shoot 'Em Up Construction Kit* (kurz und prägnant *SEUCK* abgekürzt) erlaubte Do-it-yourself-Action ganz ohne Programmiersprache. In acht Menüpunkten wird bei einfacher Joystick-Bedienung editiert und konstruiert: Sprites, Objekte, Hintergrund, Soundeffekte, Spielfigur, Angriffswellen, Levels. Sogar an einen Intro-Editor wurde gedacht. Die vier mitgelieferten Demo-Titel ließen sich spielen, sezieren und verändern. Leider war für Highscore-Listen und Extrawaffen kein (Speicher-)Platz. Beim Push-Scrolling konnte man den Bildausschnitt in alle Richtungen bewegen, aber kontinuierliches Scrolling klappte nur vertikal. Die Umsetzungen für Amiga und Atari ST nutzten zudem die 16-Bit-Hardware wenig aus.

Was *SEUCK* an Komplexität und Flexibilität entbehrte, machte es durch einfache Bedienung wieder wett. Auch *SEUCK* lockte mit der Aussicht auf Ruhm und Reichtum: Damit erzeugte Spiele durften beliebig genutzt und verkauft werden.

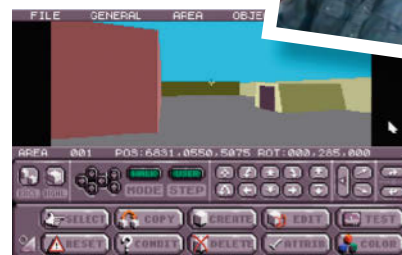
Prominente kommerzielle Veröffentlichungen waren nicht die Folge, zu verwöhnt waren C64-Spielekäufer durch die Qualität von Profi-Programmen. Dafür kultivierte das Tool eine rührige Hobbyisten-Szene, die Spiele austauschte oder bei Zeitschriften-Aktionen einschickte. So kürte die deutsche Power Play das Herzensbrecher-Ballerspiel *Casanova* als Sieger ihres Leser-Wettbewerbs.

Aus Garrys Tool-Küche

„Eigene Computerspiele zu designen ist auf einmal ganz leicht geworden“, versprach einst die Activision-Werbung für Garry Kitchen's *GameMaker: The Computer Game Design Kit*. Dabei bewegte sich das Construction Kit des erfahrenen Spieleentwicklers am oberen Anspruchsspektrum. Verschiedene Tools zur Gestaltung von Sprites, Hintergrundbildern, Soundeffekten und Musik wurden mit einem Editor kombiniert, in dem die einzelnen Komponenten zusammenmontiert werden. Der erforderte ein gewisses Grundverständnis für Programmierung, war aber angenehm zu bedienen: Mit dem Joystick plückte man Befehle aus einem Menü.

Der auf Genrebezeichnungen verzichtende Name *GameMaker* protzte mit seiner Flexibilität. Technische Einschränkungen gab es natürlich: Der Editor ließ nur relativ wenig freien Speicherplatz für Eigenkreationen, und im Gegensatz zum Action-Spezialisten *SEUCK* war kein Bildschirm-Scrolling möglich. *GameMaker* peilte die goldene Mitte zwischen BASIC-Erweiterungen und Genre-spezifischen Construction Sets an. Für Schöpfer Garry Kitchen war es „von allen meinen Produkten vielleicht das, worauf ich am meisten stolz bin,“ wie er *Retro Gamer* verriet: Auf den nächsten Seiten setzen wir uns mit dem Activision-Veteran aufs Sofa, um über seine lange Karriere zu plaudern.

» [Amiga] Schwerer Multimedia-Aufwand: In der Packung des *3D Construction Kit* steckte auch eine VHS-Kassette mit einer Videoeinführung, in der Ian Andrew die Grundlagen des Programms erklärte.



ERSTKLASSIGE CONSTRUCTION SETS



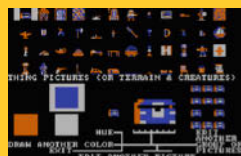
Pinball Construction Set (1983)

Bill Budge prägte Konzept und Namen einer neuen Spielekategorie. Mit dem Joystick bediente man digitale Kneifzangen, platzierte Flipper, testete Bumper und teilte die Kreationen mit Freunden.



The Quill (1983)

Dieses Entwicklungstool für Textadventures wurde im Folgejahr um einen Grafik-Editor erweitert. Vor allem in Großbritannien erfreute sich *The Quill* großer Beliebtheit.



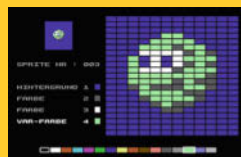
Adventure Construction Set (1984)

Nicht Adventures, sondern Rollenspiele bastelte man per ACS. Die Grafik war lahm, doch der Feature-Umfang extrem. RPG-Fragmente konnte das Programm sogar zu Ende entwickeln.



Game Maker (1985)

Construction Set oder Entwicklungstool-Paket? Activision-Urgestein Garry Kitchen kombinierte Grafik- und Sound-Editoren mit seiner eigenen Programmiersprache. Ein Universal-Baukasten!



SEUCK (1987)

„Die Schöpfer von *Parallax* und *Wizball* verraten ihre Geheimnisse“, versprach die Packung. Ganz so tiefgründend war *SEUCK* zwar nicht, erlaubte aber auch Einsteigern, hübsch scrollende Actiontitel zu designen.



Arcade Game Construction Kit (1988)

Ball-, Plattform- und Labyrinth-Spiele ließen sich in vier Editoren zusammenstückeln. Einige der sechs mitgelieferten Demospiele stammten von Paul Reiche III (*Archon*, *Skylanders*).

Hier sparen Sie richtig!

1.489.755

PRODUKTE

13 Kategorien

Suchen und Finden in Deutschland, Österreich und EU-weit.

Die Preisvergleichsplattform in der Pole-Position:
im direkten Umfeld von heise online,
DEM Leitmedium für deutschsprachige
Hightech-Nachrichten.



SOFTWARE



FILME



TELEFON & CO.



AUDIO & HIFI



SPIELZEUG & MODELLBAU



AUTO & MOTORRAD



HAUSHALT



DROGERIE



SPORT & FREIZEIT



VIDEO



HARDWARE



GAMES



**ÜBER 1,4 MILLIONEN
PRODUKTE.** (Okt. 2016)

Was Sie auf **heise online** begeistert, können
Sie umgehend kaufen. Zum günstigsten Preis.
Transparent. Testinformationen und Links
eingeschlossen.

www.heise.de/preisvergleich



Preisvergleich

powered by **Geizhals**
Preisvergleich





» [C64] *Nemesis* (im Original: *Gradius*) mixte gute Grafik mit schlaudem Gameplay.



Bezüglich Adventures, RPGs oder Strategiespielen hatte der Commodore 64 keine technischen Vorteile gegenüber anderen 8-Bit-Maschinen. Es waren die Actionspiele und Arcade-Ballereien, bei denen er glänzte. Wir stellen deshalb die (plattform-unabhängige) Geschichte der Shoot-em-ups vor.

Alles begann mit einem leisen Herzpochen. Die Reihen von Pixel-Aliens schoben sich langsam über die flackernden Kathoden-Bildschirme in den Spielhallen dieser

Welt. Der Startschuss fiel in Japan, wo solche und andere Elektronik-Automaten den überirdischen Glanz der Pachinko-Spielsalons nach und nach verblassen ließen. Schon bald waren Shoot-em-ups überall. Es ist nicht bloß eines der ältesten Spielegenres, es gibt auch kaum ein anderes, das eine vergleichbar hohe Anzahl an Spielen hervorbrachte. Den ersten riesigen Popularitätsschub erfuhren die 2D-Ballereien gewiss durch *Space Invaders*, das eine ganze Welle von „Erde gegen Aliens“-Spielen nach sich zog. Die Wurzeln des Genres sind aber bedeutend älter.

„Ich wuchs im Silicon Valley auf, weshalb ich viele coole Sachen zu sehen bekam“, erinnert sich Eugene Jarvis, Designer der Megaklassiker *Defender* und *Robotron 2084*. „Mein erstes Shoot-em-up war 1971 *Galaxy Game*, eine Interpretation des Genre-Pioniers *Spacewar*.“ Der Automat wurde in Stanford von Spielern belagert, die 10 Cents pro Spiel zahlten. Obwohl *Spacewar* schon 1962 entstanden war, hatte es niemand außerhalb der Computerforschungs-Labore gesehen. Unglücklicherweise entpuppte sich *Galaxy Game* als zu teuer und schwierig zu vermarkten. Aber es belegte die Anziehungskraft der Idee an sich.

Spacewar war in einer Gruppe MIT-Studenten unter der Leitung von Programmierer Steve Russell entstanden. Das Konzept war simpel: Zwei Spieler steuern jeweils ein Raumschiff und versuchen sich gegenseitig abzuschießen, während sie gegen die Gravitation eines Sterns in der Bildschirm-Mitte ankämpfen. Das Spiel nutzte eine Rotationssteuerung, die später vom Automaten-Hit *Asteroids* aufgegriffen wurde. Man nutzt Vorwärtsschub und einen „Hyperspace“-Knopf (quasi ein Teleport), um kniffligen Situationen zu entgehen. Diese Art der Verknüpfung physikalischer Regeln mit Action bewegte Eugene dazu, sie in ▶

KENNE DEINE SHOOT- EM-UPS

SHMUP

■ Ein bekanntes englisches Kürzel fürs Genre, das vom britischen C64-Magazin *Zzap!64* etabliert wurde und auch in Deutschland nicht ungebrauchlich ist.

EIN-BILDSCHIRM-SHOOTER

■ Shoot-em-ups, die nicht scrollen. Zu dieser Gattung zählen vor allem frühe Shoot-em-ups wie *Space Invaders* und *Galaxian*.

SEITWÄRTS-/VERTIKAL-SCROLLER

■ Shoot-em-ups, die vertikales, horizontales oder multidirektionales Scrolling für eine höhere Dynamik und eine größere Spielwelt nutzen.

TWIN-STICK-SHOOTER

■ Spiele, in denen man mit dem einen Analogstick sein Raumschiff oder seinen Helden bewegt und ihn mit dem zweiten in jede Richtung schießen lässt. Zu den Pionieren gehört *Robotron 2084*.

RUN-AND-GUN

■ Ein Shooter-Subgenre, in dem meist ein Charakter zu Fuß unterwegs ist und auf Feinde schießt, wie etwa in *Commando* und *Outzone*.

POWER-UP

■ Ein wichtiger Eckpfeiler moderner Shoot-em-ups. Im Regelfall sammelt man das Power-up ein, erhöht damit seine Feuerkraft oder erhält eine spezielle neue Waffe.

BULLET-HELL-SHOOTER

■ Eine Variante der Shoot-em-ups, in der einem meist eine ganze Wand aus Feindprojektilen entgegenkommt – und einem sprichwörtlich das Bildschirmleben zur Hölle macht.

MULTIPLIKATOR

■ Ein besonders in Bullet-Hell-Spielen wichtiges Feature zur Highscore-Optimierung, zu dessen Aktivierung man in kurzer Zeit viele Feinde abschießen muss.

TIME-ATTACK

■ Ein in einigen Shoot-em-ups genutzter Modus, bei dem Spieler in einem begrenzten Zeitabschnitt besonders viele Punkte einfahren kann.



»[Automat] Mit *Defender* holte Eugene Jarvis die Shoot-em-ups aus der Einzelbildschirm-Ecke.



► ähnlicher Form in *Defender* zu nutzen, genauso wie es Atari in Titel wie *Asteroids* oder *Gravitar* tat.

Die Vorlage für die erste Schwemme an Shoot-em-ups ist jedoch ein anderes Spiel. Viele ahmten das Konzept von Taitos *Space Invaders* nach, bei dem ein einzelnes Raumschiff Projektile auf eine Feindformation abfeuert, die sich langsam auf es zubewegt. Auch andere Automatenhersteller wurden aktiv und führten zur Glanzzeit des Genres Ende der 70er, Anfang der 80er Jahre. In *Astro Fighter* von Data East bekam ihr es mit einer vergleichbar starren Feindformation abzufeuern, die sich langsam auf es zubewegt. Auch andere Automatenhersteller wurden aktiv und führten zur Glanzzeit des Genres Ende der 70er, Anfang der 80er Jahre. In *Astro Fighter* von Data East bekam ihr es mit einer vergleichbar starren Feindformation abzufeuern, die sich langsam auf es zubewegt. Auch andere Automatenhersteller wurden aktiv und führten zur Glanzzeit des Genres Ende der 70er, Anfang der 80er Jahre. In *Astro Fighter* von Data East bekam ihr es mit einer vergleichbar starren Feindformation abzufeuern, die sich langsam auf es zubewegt.

„Ich hatte Angst vor den *Space Invaders*-Automaten“, scherzt Malcolm Laurie, Gründer der Website Shoot-em-ups.com. „Ich kannte mich nicht damit aus, und all die großen Jungs hingen ständig davor. Aber es gab ja noch *Galaxian*. Ich steckte meine Münze in den Automaten, und schon hatte es

mich am Haken. Diese farbenprächtigen Feinde schnappten nach mir, attackierten mich, für mich ergab das absolut einen Sinn. Einfacher ging es nicht: Erschieß die Bösen, bevor sie dich erschießen, links, rechts, Feuer! Es hing alles von deinen Reaktionen ab und von Entscheidungen in Sekundenbruchteilen. Jedes Mal, wenn ich aufhören musste, fühlte ich mich wie im Rausch und wollte mehr.“

In vergleichbaren Automaten spielen wie Nintendos *Space Firebird*, Nichibutsus *Moon Cresta* und SNKs Spielhallendebüt *Ozma Wars* zeigten die Gegner unglaublich komplexe Angriffsmuster mit unvorhersehbaren Flugbahnen, wie man sie sonst erst in deutlich späteren Titeln sah. Das machte das Spielerlebnis nicht nur variabler, sondern auch herausfordernder, wenn sich ein Gegner etwa wie aus dem Nichts auf den Rezipienten stürzt.



»[Automat] *Galaxian* verfeinerte die Muster der Feindformationen.

AUSGEWÄHLTE ZEITLINIE

SPACEWAR

■ Dieser PDP-1-Titel für zwei Spieler ist der wohl wichtigste Genre-Urahn.

1962

SPACE INVADERS

■ *Space Invaders* ist der Großvater der traditionellen Shoot-em-ups und löst die erste große Welle aus.

1978

PHOENIX

■ In *Phoenix* gibt es neben Vögeln im Weltraum auch einen der ersten Videospiel-Bosse: ein großes Mutterschiff.

1980

DEFENDER

■ *Defender* verändert das Genre. Es erlaubt das Fliegen in zwei Richtungen über eine scrollende Landschaft, während man Feinde abschießt und Zivilisten rettet.

ROBOTRON: 2084

■ Eugene Jarvis' *Robotron 2084* ist einer der ersten Twin-Stick-Shooter – und höllisch schwer.

1981

XEVIOUS

■ In diesem Shoot-em-up tauchen erstmals Feinde am Boden und in der Luft auf.

1982



FÜNF WICHTIGE SPIELE

Fünf der bedeutendsten Shoot-em-ups der Spielegeschichte.



GRADIUS

■ 1985 ■ Arcade, verschiedene
In diesem Konami-Spiel bestimmt ihr das Arsenal eures Schiffs über eine Waffen-Auswahlleiste am unteren Bildschirmrand. Im mit Raketen, Lasern und den kultigen Power-ups verbesserten Schiff rumzufliegen vermittelt ein exzellentes Erlebnis. Auch das Spin-off *Salamander* und die Nachfolger erzeugen extremen Ballerspaß.



R-TYPE

■ 1987 ■ Arcade, verschiedene
Das horizontal scrollende *R-Type* bildet den Startpunkt für eine weitere, wichtige Shoot-em-up-Serie. Mit starker Grafik und dem damals einzigartigen Force-Modul beeinflusste es spätere Shoot-em-ups wie nur wenige andere Genre-Vertreter. Wir erinnern uns heute noch gerne an die bioorganischen Feinde und riesigen Bosse, besonders an das enorme Mutterschiff Bydo in Level 3.



AXELAY

■ 1992 ■ SNES
1992 hatte *Axelay* die wohl beste Grafik eines Konsolen-Shoot-em-ups, in jedem Fall aber das coolste Schiff. Wie *Salamander* scrollt *Axelay* vertikal und horizontal zugleich. Zum SNES-Klassiker wird es vor allem durch die außergewöhnlichen Systeme für Waffen und Power-ups sowie die riesigen Bosse, die es mühelos mit denen aus Automaten-Titeln aufnehmen können.



DODONPACHI

■ 1997 ■ Arcade, Saturn, PSOne
DoDonPachi ist eindeutig das Spiel, das die modernen Bullet-Hell-Shooter definiert hat. Es verbessert das Kombo-Multiplikator-System seines Vorgängers *DonPachi*, was zu epischen Punktejagden führt. Das Spiel von Entwickler Cave beeinflusst fast alle späteren Bullet-Hell-Titel und zählt bis heute zu den Lieblingen der Genrefans.



RADIANT SILVERGUN

■ 1998 ■ Arcade, Saturn, Xbox 360
Bevor es den Weg auf Sega Saturn schafft, erscheint *Radiant Silvergun* in den Spielhallen. Das Actionspiel von Treasure orientiert sich an Irem's *Image Fight*, würzt das Ganze mit exzellenter Grafik und tollen 3D-Effekten. Mit seinem farbenbasierten Punktejagd-Ketten und dem komplexen Waffensystem wird es zum zeitlosen Klassiker.



Die vielleicht besten Beispiele für diesen ersten Schwung an quirligen Shootern mit Wellen-Attacken ist Namcos *Galaga*, das als eines der ersten Spiele Power-ups bot. Ein Alien fängt unser Schiff mit einem Traktorstrahl und schleppt es in die Feindformation. Haben wir noch ein Leben übrig, können wir das gefangene Raumschiff damit befreien. Gelingt es uns, verbinden sich beide Schiffe zu einem größeren mit doppelter Feuerkraft. Allerdings hatte auch *Galaga* für diese Mechanik ein Vorbild, nämlich im etwa ein Jahr zuvor erschienen *Moon Cresta*.

In *Centurix Phoenix* und *Midways Gorf* erlebten wir wiederum ein paar der ersten dicken Bosse in Form großer Raumschiffe. Die einzelnen

Abschnitte unterschieden sich deutlich voneinander, im Fall von *Gorf* klonen die Macher aber auch unverhohlen die aus *Space Invaders* und *Galaxian*. Am Anfang nutzten die meisten Spiele einen festen Bildschirmausschnitt. Aber das änderte sich bald in Form von aufwärts beziehungsweise seitwärts scrollenden Hintergründen oder einer Kombination aus

» Ich hatte Angst vorm *Space Invaders*-Automat und wusste nicht, wie er funktioniert. « MALCOLM LAURIE

beidem. Eines der wichtigsten und einflussreichsten Spiele dieser Art war Eugenies *Defender*, welches das Genre visuell, technisch, aber auch spielerisch enorm weiterbrachte – und das gerade mal zwei Jahre nach dem technisch simplen *Space Invaders*.

„Ich wollte ein Spiel machen, das neue Wege geht“, sagt uns Eugene Jarvis dazu. „Ich liebe den emotionalen Aspekt des Gamings, ich liebe es, die Instinkte des Spielers intuitiv herauszufordern. Das erweiterte Universum mit den mehrfach scrollenden Bildschirmen ermöglichte beides: Mehr Spieltiefe und einen wahren Adrenalinrausch, während man in einem wahnsinnigen Tempo über den Planeten fliegt.“

Eugene fährt fort: „Mit *Defender* kam ein echter physikalischer Faktor ins Spiel, der große motorische Fähigkeiten erforderte, während man das Raumschiff steuert und gleichzeitig zielt und schießt. Durch die Astronauten, die man retten oder



» [Automat] *Phoenix* brachte uns einen der ersten Videospiel-Bosse.

GYRUSS

■ Eine zeitloser Shooter von Konami. Der Soundtrack basiert auf Stücken von Bach.

SIDE ARMS

■ Capcoms scrollendes Shmup ermöglicht es, mit zusätzlichen Feuerknöpfen nach links und rechts zu schießen.

WIZBALL

■ Eines der ersten Shoot-em-ups von Sensible Software, bei dem man Farben sammeln und die Levels damit einfärben muss.

XMULTIPLY

■ Dieses Spiel von Irem setzt auf ein experimentelles Waffen-System mit Tentakel-artigen Auswüchsen am Schiff.

1983

1984

1985

1986

1987

1988

1989

DROPZONE

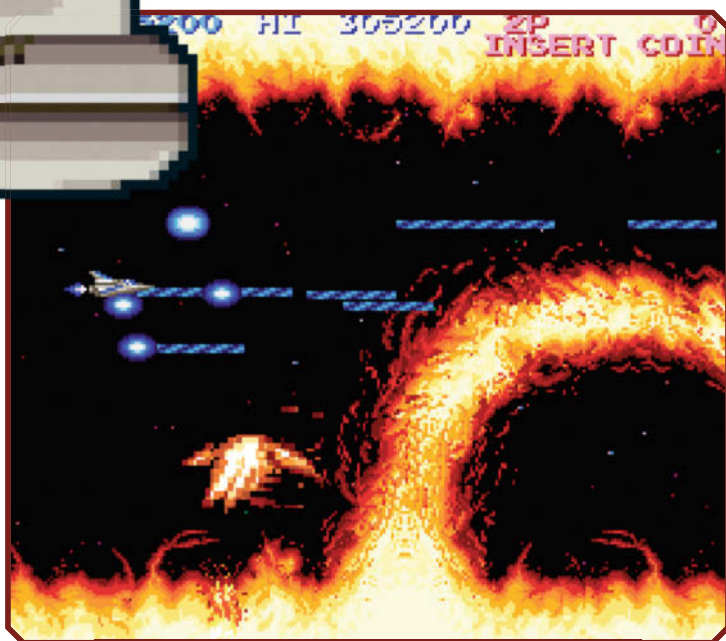
■ *Dropzone* ist ein *Defender*-Klon, aber dafür ein richtig guter. Der Jetpack-Held von Archer MacLean flog auf Ataris 8-Bit-Systemen und dem C64.

URIDIUM

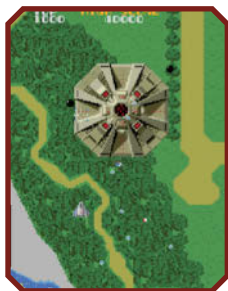
■ Wie *Dropzone* gehört dieser C64-Titel zu den ersten Heimcomputer-Spielen, die Shoot-em-ups ins Wohnzimmer brachten.

FLYING SHARK

■ Toaplan's *Flying Shark* ist ein vertikal scrollendes Shoot-em-up, in dem ihr einen Doppeldecker steuert. Existiert auch für viele Heim-Plattformen.



» [Automat] Der wohl kniffligste Level in Salamander.



» [Automat] Xevious führte scrollende Hintergründe mit Boden- und Luftzielen ein.

► noch auf dem Boden vor gegnerischen Angriffen schützen muss, kam auch mehr Taktik und Strategie hinzu. Ursprünglich scrollte das Programm nur in eine Richtung. Aber es war wahnsinnig umständlich, einmal die komplette Spielwelt abzufliegen, bloß weil man hinten was ‚vergessen‘ hatte. Also bauten wir auch die andere Flugrichtung ein, was die Spielbarkeit enorm verbesserte.“

Ein weiteres Feature, das Defender etablierte, war die Smart Bomb, mit der man den ganzen Bildschirm von Gegnern säubern kann. „Ende der 70er waren präzisionsgelenkte Militärgeschosse ein großes Thema“, erläutert Eugene diese Parallele zur echten Welt. „Ich versuchte, eine echte Smart Bomb einzubauen, die chirurgisch die gefährlichsten Gegner beseitigt. Das Problem war, das machte keinen Spaß und bedeutete viel mehr Programmierarbeit. Ich dachte, es wäre viel cooler, einfach alles wegzublasen. Die Smart Bomb ist also nicht wirklich smart!“

Auf Scrolling setzten auch Spiele wie Konamis Scramble, Segas Zaxxon oder SNKs multidirektionales Vanguard. Namcos Xevious wiederum, ein vertikales Shoot-em-up, legte die Messlatte für spätere Spiele seiner Art deutlich höher. „Ich konnte Defender nie spielen“, beginnt Spieldesigner Ste Pickford. „In der Spielhalle von Stockport drängten sich die Leute immer eng vor dem Automaten. Irgendwann konnte

» Ohne Jeff Minters Spiele wäre ich vielleicht nie selbst Entwickler geworden. « ANDREW BRAYBROOK

ich meine 10 Pence einwerfen, aber die Anzahl der Buttons war so verwirrend und das Spiel so schnell, dass ich innerhalb von zehn Sekunden draufging. Also stand ich wieder hinten in der Reihe und bestaute, wie die Lokalgrößen ihre Fingern über die Buttons fliegen ließen. Ich bevorzugte in eine Richtung scrollende Titel wie Scramble oder Gradius. Gerade R-Type war für mich damals das perfekte Videospiel. Es spielte sich fantastisch, sah großartig aus und verfeinerte Konamis Power-up-System. Jeder Level ließ einem die Kinnlade runterklappen, die Bosse waren einfach unglaublich.“

Konamis Einfluss auf die Shoot-em-up-Szene war mit Titeln wie Gradius, Salamander, eigentümlichen, aber brillanten Spielen wie Time Pilot oder dem Defender-artigen Juno First substanziell. Auch Capcom mit Spielen wie 1942, Taito mit dem Unterwasser-Shoot-em-up Darius oder Nichibutsu mit Terra Cresta und den dazugehörigen Spin-offs lieferten bedeutsame Genre-Vertreter.

Malcolm beschreibt seine persönliche Faszination: „Ich bewunderte UFO Robo Dangar. Ich liebte es, darin mit einem kleinen Schiff zu beginnen, mehr und mehr Waffen und andere Teile anzubringen und am Ende einen riesigen Roboter zu haben. Die Musik treibt mich immer noch an! Diese Art von Shooter startete natürlich schon mit Terra Cresta, und ich spielte auch Darius, das mich ganze Nachmittage fesselte.“ Manche japanischen Publisher und Entwickler beschäftigten sich fast ausschließlich mit Shoot-em-up-Automaten, darunter Irem (R-Type, XMultiplay) und Toaplan (Slap Fight, Flying Shark). Diese Fixierung führte Ende der 80er Jahre zu so etwas wie einer frühen Renaissance des Genres in den Spielhallen, aber auch auf Heimcomputern.

Andrew Braybrook, Programmierer des C64-Shooters Uridium, erinnert sich daran, wie er erstmals mit Shoot-em-ups auf Konsole in Kontakt kam: „Ich kaufte

mir einen Atari 600XL, nur um Dropzone zu spielen, wegen der hohen Geschwindigkeit und der Präsentation. Jeff Minters Spiele brachten mich dann



» [Automat] Spiele wie Gyruss vermittelten den Eindruck, im echten 3D-Raum zu schießen.



» [Automat] In Konamis Time Pilot kann man sich in jede Richtung bewegen.

RAIDEN

■ Ein hervorragendes, vertikal scrollendes Shoot-em-up des Herstellers Seibu Kaihatsu: es begründet die gleichnamige Reihe.

XEXEX

■ Das Automaten-Spiel von Konami ist grafisch beeindruckend. Es nutzt Elemente aus Gradius und etwas Ähnliches wie das Force-Modul aus R-Type (1987).

PULSTAR

■ Dieses Shoot-em-up für Neo Geo erinnert stark an R-Type, bietet neben dem vergleichbar knüppelhartem Gameplay aber bessere Grafik.

1990

THUNDER FORCE III

■ Nach Meinung vieler Spieler der beste Teil von Techno Softs Shooter-Reihe auf Sega Mega Drive. Existiert auch als Automat unter dem Namen Thunder Force AC.

1991

1992

1993

BATSUGUN

■ Toaplan's letztes Shoot-em-up ist die Geburtsstunde des Bullet-Hell-Genres mit komplexen Feindwellen und Projektilmustern sowie einer kleineren Trefferbox des Spielers.

1994

1995

WAS MACHT EIN SHOOT-EM-UP AUS?

WER IST DER BOSS?

■ Die meiste Zeit zerstört ihr in Shoot-em-ups Wellen kleiner Gegner, aber der Boss am Levelende ist eine wichtige Zutat. Wir mögen sie groß und böse!

IN DER ZONE

■ Die besten Shoot-em-ups werfen euch so viele Gegner um die Ohren, dass die Action hypnotische Ausmaße annimmt – egal ob in *Tempest* oder modernen Bullet-Hell-Titeln.

GENIALE SCHIFFE

■ Es macht einfach Spaß, ein schickes Schiff wie die Vic Viper in *Gradius* oder das R-9 in *R-Type* zu fliegen. Wir nehmen aber auch einen Pinguin oder Oktopus.

SIEG NACH PUNKTEN

■ In guten Shoot-em-ups ist die Story absolut unwichtig. Der Fokus liegt auf der nackten Punktejagd und dem Killen des letzten Bosses.

FEUERKRAFT

■ Wir wollen uns mit Lasern und Raketen durchballern, mit Force-Modul und Smart Bombs in den Kampf ziehen. Es gibt nichts Besseres!

RAYSTORM

■ Eines der ersten Shoot-em-ups mit polygonbasierter 3D-Grafik und ein Sequel zu Taitos *RayForce*. Es führt eine innovative Mechanik mit zielsuchenden Lasergeschossen ein.

1996

1997

1998

1999

2000

2001

2002

EINHÄNDER

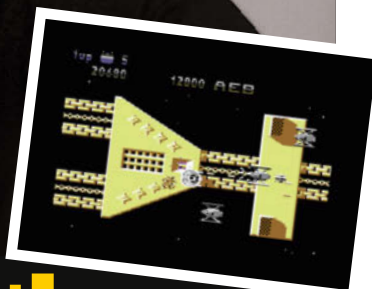
■ Der 3D-Titel von Square bereichert die PlayStation um ein Waffensystem, bei dem man sogenannte Gunpods von erledigten Gegner einsammelt.

BLAZING STAR

■ Mit dem Multiplikatorsystem setzt das Sequel zu *Pulstar* stärker auf die Punktejagd – das Waffensystem erfordert Tasten-Hämmern.

IKARUGA

■ Die Fortsetzung zu *Radiant Silvergun* enthält eine Farbwechsel-Mechanik, mit der man Feindgeschosse derselben Farbe absorbiert und als Konterattacke verwendet.



ANDREW BRAYBROOK

Wir sprachen mit dem Schöpfer von *Uridium*, dem bestverkauften Shoot-em-up für den C64.

RG: Wann bist du erstmals mit Shoot-em-ups in Kontakt gekommen?

AB: Ich ging damals noch zur Schule. In der Nähe gab es eine coole Bar mit Spieleautomaten. Da gab es zunächst ein Vektor-Spiel, das mit *Star Trek* zu tun hatte, später kam *Space Invaders* dazu. Wir gingen in der Mittagspause immer hin, tranken Cola und spielten. Das muss 1978 oder 1979 gewesen sein.

RG: Hattest du einen klaren Favoriten, der dich inspiriert hat?

AB: Ich muss sagen, dass ich sie alle liebte: *Asteroids*, *Scramble* und *Galaxian* oder die späteren Titel wie *Slap Fight* und *Space Harrier*. Der Look von *StarForce* hat mich bestimmt sehr beeinflusst für *Uridium*, vom Farbschema bis zu den Formen.

RG: Glaubst du, die frühen Heimcomputer taten gut daran, die Arcade-Shooter nachzuahmen?

AB: Der C64 konnte Schriftzeichen und Sprites darstellen, genauso wie die Automaten dieser Zeit, nur dass die Automaten viel mehr Farben boten und deutlich mehr Sprites. Dann kam der Amiga, mit dem wir Zugriff auf die gleiche Farbpalette wie in der Spielhalle bekamen, nicht aber auf dieselbe

Menge Sprites. Wir wussten, dass wir der Automaten-Hardware immer hinterherhinkten.

RG: Welche Features sind für ein richtig gutes Shoot-em-up wichtig?

AB: Du brauchst Massen an Projektilen, eine wohlwollende Kollisionserkennung, ein paar richtig schöne Power-ups, um die Balance zu deinen Gunsten zu verschieben, und Momente zum Luftholen. Was man nicht braucht sind Gegner, die hirnlos in einen reingrashen. Ich bevorzuge einen Kampf mit dem Feind. Ich bin kein großer Fan von Levelbossen. Sie tendieren dazu, dich zu beschränken, da sie einen Großteil des Bildschirms einnehmen. Und wenn du nicht aufgepowert genug bist, kannst du sie nicht schlagen. Ich bevorzuge zudem Spiele, die sich nicht die ganze Zeit gleich spielen. *Dropzone* auf dem Atari habe ich viel gespielt, und es erfüllt die meisten meiner Kriterien.

RG: Woran liegt es, dass auch in den 80ern und 90ern so viele Shoot-em-ups produziert und teils ungeheuer populär wurden?

Es ist eben ein gutes, simples Konzept, in das man leicht reinkommt. Das Töte-oder-werdegetötet-Szenario ist einfach zeitlos.

► dazu, selbst welche zu entwickeln. Das wäre nie passiert, wenn ich *Attack Of The Mutant Camels* und *Matrix* nicht gespielt hätte!" Jeff Minter entwickelte in seiner mehr als 30-jährigen Karriere einige bedeutende Shoot-em-ups mit seiner Firma Llamasoft. Er beherrschte es wie kaum ein Zweiter, existierende Ideen aufzugreifen und sie gekonnt mit seinen eigenen zu kreuzen. Zwei Gemeinsamkeiten fast aller seiner Spiele: Irgendwo tauchten Lamas auf, und in der Highscore-Liste war gerne Pink Floyd eingetragen, eine seiner Lieblingsbands.

Andrew Braybrook aber übertraf bald sein Vorbild. Es dürfte kaum einen **Retro Gamer**-Leser geben, der noch nicht von seinen Spielen gehört hat, beispielsweise seinem famosen Seitwärtsscroller *Uridium* (1986). Der Grafiker Stephen Rushbrook, der später am Amiga-Sequel arbeitete, verrät uns: Ich hatte *Defender* und *Space Invaders* gespielt, aber *Uridium* war etwas ganz anderes! Für Einsteiger war es ziemlich fies: Die Levels schienen riesig und man bewegte sich verdammt schnell über die Decks dieser Leviathane." Für Ueingeeweihte: In jedem der 15 Levels von *Uridium* geht zunächst darum, diverse Feindformationen abzuschießen, Wenden und Zurückfliegen inklusive. Einige der Gefechte finden über großen Raumschiffträgern statt, auf denen man am Ende jeweils landen muss, um ihre Explosion auszulösen.

Archer Maclean, Entwickler von *Dropzone*, und C64-Programmierer Tony Crowther ließen sich für ihre Spiele besonders von *Defender* inspirieren. „Ich verliebte mich in scrollende Spiele, und der C64 war wahrscheinlich die beste Plattform, um Scrolling

» [Automat] Ein voll aufgerüstetes Tentakel-Schiff in *X-Multiply*.



BORDER DOWN

■ Das Automatendebüt des von ehemaligen Taito-Mitarbeitern gegründeten Studios G.rev. *Border Down* ist eines der besten Shoot-em-ups für Segas Dreamcast.

2003

2004

2005

2006

2007

DEATHSMILES

■ Zusammen mit *Akai Katana* und *DoDonPachi Resurrection* einer von wenigen Titeln von Cave, die es dank Rising Star Games zu einem Release im Westen bringen.



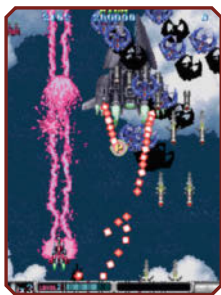
» [C64] *Armalyte* war ein schneller, prächtiger Shooter für den Commodore 64



» [PC Engine] *Gunhed* war einer von vielen tollen Blastern auf PC Engine.

» Fast religiös besuchten wir regelmäßig die Spielhalle und landeten immer bei *Salamander*.«

ROBIN LEVY



» [Automat] *Batsugun* wird gemeinhin als der erste Bullet-Hell-Shooter angesehen.

bei 60 fps zu ermöglichen“, konstatiert Tony. „Ich bewunderte *Defender* und habe nie einen besseren Klon gesehen als Steve Evans' *Guardian*, das von Alligata veröffentlicht wurde. *Defender* beeinflusst selbst heute noch Spiele, wie Sonys *Resogun* zeigt.“

Sensible Softwares *Wizball* und einige ihrer späteren Spiele schuldeten den Automaten-Klassikern ebenfalls viel. Von Sensible stammt auch ein Programm, mit dem Nutzer ihre eigenen Shoot-em-ups bauen konnten. „Damals in den 80ern standen wir Entwickler alle unter starkem Einfluss der damaligen Top-Automatenspiele, wobei Shoot-em-ups ganz vorne dabei waren“, blickt Sensible-Chef Jon Hare zurück. „Spiele wie *Nemesis* [der Name, unter dem *Gradius* ursprünglich im Westen erschien, Anm. der Redaktion] und *Salamander* prägten unsere Arbeit an *Wizball*. Unser Spiel *Galax-i-Birds* war tatsächlich ein Budget-Titel, den wir innerhalb von etwa einer Woche zwischen *Parallax* und *Wizball* zusammenklopften. Im Prinzip war es wie eine Parodie von *Galaxian*. Zusätzlich zum *Construction Kit* hatten wir noch das *Defen-*

der-ähnliche *Insects In Space*. Das war unser letztes Spiel für den C64.“

Anderer Brotkasten-Spiele wie *IO – Into Oblivion* und *Armalyte* orientierten sich stärker an den Shoot-em-ups von Konami und Taito. „Den größten Einfluss auf *IO* hatten *Nemesis*, *Salamander*, *R-Type* und *Darius*“, erzählt uns Programmierer Doug Hare. „Im Vergleich mit den anderen Home-Computern damals war der C64 eine großartige Plattform, um Shoot-em-ups zu entwickeln. Die Kombination von Hardware-Sprites und standardmäßigem Scrolling machten die Arbeit zu einem Vergnügen.“

Robin Levy, Grafiker für *Armalyte*, gesteht uns sein früheres Suchtverhalten: „Fast schon religiös besuchten wir regelmäßig die Spielhalle und landeten immer bei *Salamander*. Wir liebten den Flow und das Spielgefühl! Aber es gab auch Elemente anderer Spiele, die wir emulieren wollten. Ganz besonders einige aus *Galaga*, wo man mit optimaler Spielweise eine ganze Welle von Feinden auslöschen kann. Und aus *Nemesis*, weil wir dort zum ersten Mal Upgrades und Mutterschiff-Bosse sahen. Eines der Dinge, die wir an den Konami-Shootern mochten: Wenn man durch eine Lücke hindurchschießen konnte, dann konnte man auch durch sie hindurchfliegen. Das brachte eine



» [Automat] Der japanische Automatenhersteller Toaplan war bekannt für Titel wie *Flying Shark*.



SINE MORA

■ Ein seitlich scrollender Bullet-Hell-Shooter des japanischen Studios Grasshopper. Es gibt eine ähnliche Zeitrückspul-Mechanik wie in modernen Rennspielen.

TXK

■ Jeff Minters Spiel ist an den Automaten-Klassiker *Tempest* angelehnt und vielleicht eines seiner besten Spiele. Jeder Besitzer einer PS Vita sollte es spielen!

RESOGUN

■ *Resogun* von *Super Stardust*-Entwickler Housemarque ist eindeutig von *Defender* inspiriert und wohl das technisch fortschrittlichste Shoot-em-up bisher.

2008

2009

2010

2011

2012

2013

2014

Einige der abgefahrensten Raumschiffe in Shoot-em-ups.



SPACE INVADERS



ASTEROIDS



GALAGA



DEFENDER



TIME PILOT



GYRUSS



R-TYPE



SALAMANDER



PULSTAR



GRADIUS



PARODIUS



PARODIUS



SCRAMBLE



AXELAY



DARIUS GAIDEN



XMULTIPLY



XEXEX



ZERO WING



RAIDEN II



RAYFORCE



» [Automat] Konamis erstklassiges Xexex mixt Elemente aus Gradius mit Waffen-Ideen aus Irem's R-Type und X-Multiply.

► kleinere Trefferbox des Spielersschiffs mit sich, die tatsächlich kleiner war als das eigentliche Sprite. Das ist ein Kniff, den auch heutige Bullet-Hell-Shooter nutzen.“ Den Einfluss von R-Type auf Armalyte bezeichnet Robin hingegen als rein visuell: „Wir kannten es nur aus Magazinen. Wir mochten Nemesis und Salamander und sahen Screenshots des Force-Moduls aus R-Type. Damit war auch unsere Drohne geboren.“

Aber was macht ein gutes Shoot-em-up so suchterzeugend? Woher kommt der Spielspaß? „Für mich ist es das Spielgefühl“, sagt Malcolm. „Die perfekte Kontrolle

über dein Schiff zu haben, die volle Ausrüstung zu bekommen und überall Chaos zu verbreiten, während man Massen von Gegnern und Geschossen ausweicht. Ich erinnere mich noch gut daran, wie ich in Vulcan Venture [so hieß der Automat Gradius II im Westen, Anm. der Redaktion] rumwirbelte und alles um mich herum vernichtete. Währenddessen unterstrich Konamis Musik die bössartige Szenerie. Shoot-em-ups sind blutrünstige Biester und sorgen für beängstigendes Herzklopfen. Die Angst davor, zu sterben und neustarten zu müssen, ist ein Gameplay-Feature, das ich in modernen Spielen, durch die man einfach durchwalzen kann, vermisst.“

Zu dieser Zeit spalteten sich Shoot-em-ups in eine Reihe von Subgenres auf, darunter Twin-Stick-Shooter wie Robotron und Smash TV, Run-and-gun-Spiele wie Commando und Ikari Warriors sowie 3D-Titel wie Tempest und Space Harrier. Farbenfrohe Spiele wie Parodius, Twinbee und Fantasy Zones bewiesen, dass das Genre nicht unbedingt im Weltraum spielen muss. Für Konsolen wie SNES, PC-Engine, Neo-Geo und Sega Saturn erschienen starke Heimversionen von Spielen wie R-Type, UN Squadron, Gradius 3 und Battle Garegga. Es gab aber auch neue Titel wie Super Star Soldier, Pulstar und Radiant Silvergun. Die neue 3D-Grafiktechnologie von Plattformen wie der PlayStation ermöglichte polygonbasierter Blaster wie R-Type Delta, Raystorm oder Toaplans weniger bekanntes Batsugun, das zur damals neuen Kategorie Bullet-Hell-Shooter zählt.

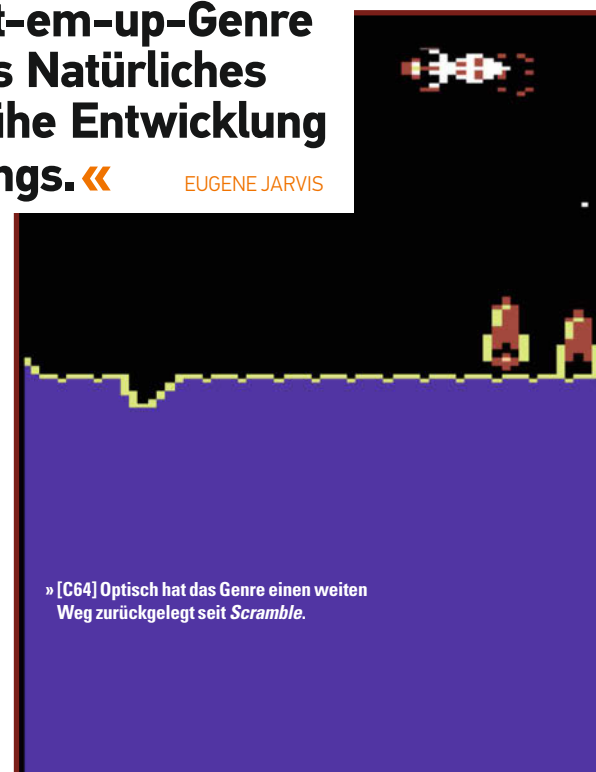
Zwei japanische Firmen, Raizing (Battle Garegga) und das Mitte der 90er von ehemaligen Mitarbeitern des Entwicklers Toaplan gegründete

Studio Cave (DoDonPachi und Progear), läuteten die dritte Generation der Baller-Automaten ein. Diese zeichneten sich durch tolle Grafik, eine komplexe Punktemechanik und Massen an Geschossen aus. Heute ist Cave einer der letzten Hersteller, der sich mit Spielen wie Deathsmiles und Akai Katana dem klassischen 2D-Shoot-em-up verpflichtet fühlt. Doch Malcolm klagt: „In letzter Zeit ist Cave vom rechten Pfad abgekommen. Pink Lasers und Loli geben mir einfach gar nichts, ihr Gameplay stagniert.“ In ihrer Blütezeit galten die Spiele von Cave, egal ob Dangun Feveron, DoDonPachi oder Guwange, als äußerst innovativ.

Bei so manchem Entwickler schwingt beim Lob auf die früheren Shoot-em-ups auch einfach die Erinnerung an die Stimmung in der Spielhalle mit. „Hereinfegen, einen Highscore hinterlassen und wieder gehen – in der Spielhalle drehte sich alles um den Wettbewerb mit anderen“, erläutert Malcolm seine nostalgischen Gefühle. „Mit Freunden zu zocken, sich dort zu treffen, um die neuesten Spiele zu sehen ... der Tag, an dem Salamander eintraf, war ein ganz besonderer. Ich stand mit zehn Fremden in der Schlange und diskutierte aufgeregt über das Spiel, und welche Taktik die beste wäre.“ Nicht zuletzt die massiven Joysticks und die großen Automaten gaben den Shoot-em-ups in der Spielhalle etwas, was so am heimischen Fernseher nicht kopierbar war oder ist.

» Das Shoot-em-up-Genre war etwas Natürliches für die frühe Entwicklung des Gamings. «

EUGENE JARVIS



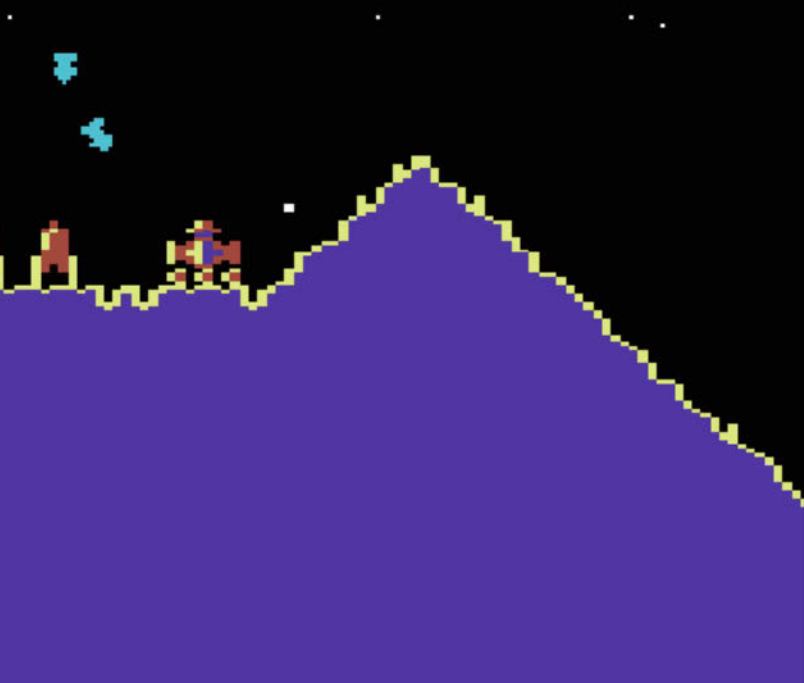
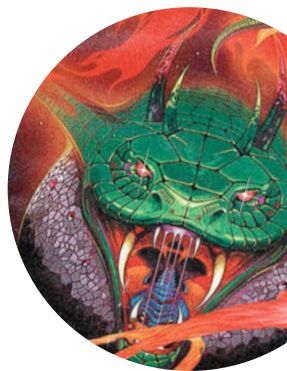
» [C64] Optisch hat das Genre einen weiten Weg zurückgelegt seit Scramble.

„Das Shoot-em-up-Genre war etwas Natürliches für die frühe Entwicklung des Gamings“, analysiert Eugene Jarvis. „Elemente wie Flugbahn und Kollision, Leben oder Sterben sind grundlegend und dem Spieler auch mit primitiver Grafik leicht zu vermitteln. Der wichtige Instinkt ist das Überleben. Shooter greifen diesen Urtrieb auf: Kämpfe oder flieh, töte oder werde getötet!“ Der Altmeister fährt fort: „Natürlich hat der klassische 2D-Shooter in den letzten paar Dekaden zur Geburt der 3D-Action geführt. *Doom* war ein Pionier im Genre der First-Person-Shooter, das in der heutigen Spieleszene allgegenwärtig ist. Wo in den 70ern noch einfach gestrickte Shooter-Spiele mit Panzern standen, haben wir nun *World Of Tanks* und andere verblüffende 3D-Sims. Aber so wie die rattenähnlichen frühen Säugetiere zur Ausbreitung ihrer biologischen Klasse beitrugen, so scheinen 2D-Shoot-em-ups nicht totzukriegen. Die Twin-Stick-Variante ist besonders lebendig in der Gamer-Szene.“

Wo er Recht hat, hat er Recht: Eines der meistverkauften Download-Spiele auf der PlayStation 4 ist ein Twin-Stick-Shooter namens *Helldivers*. Das goldene Zeitalter der Shoot-em-ups mag vorüber sein, aber es gibt immer noch viele Spieler, die nicht davon loskommen, Weltraum-Käfer wegzublasen. Und das sind keinesfalls nur Retro-Fans.



»[PS Vita] Jeff Minters bislang letztes Spiel ist *TxK*, das es nur für PS Vita gibt.



JULLIAN RIGNALL

Im Gespräch mit dem Highscore-König.

RG: Du warst UK-Champion in *Defender*. Wie sehr, glaubst du, hat dieses Spiel das Genre beeinflusst?

JR: Es hatte einen seitwärts und bidirektional scrollenden Hintergrund, den ersten seiner Art. Was er aber wirklich zeigte, war, wie komplex eine Shooter-KI sein kann! Das Verhalten der Gegner war markant und unterschiedlich, jeder Feind hatte seine Daseinsberechtigung. Die Baiter – jene Gegner, die auftauchen, wenn man zu lange für den Levelabschluss braucht – waren besonders schwierig loszuwerden und schienen deine Aktionen zu antizipieren. Ihr Verhalten fühlte sich echt an. Das ist wahrlich eine Leistung für ein Spiel der 80er!

RG: In den 80ern marschierte man in Spielhallen und spielte *Gyruss*, *Defender*, *Nemesis* oder *Salamander*. Shoot-em-ups waren überall. Vermisst du diese Zeit?

JR: Nun, das Witzige ist, dass wir eine Bar in San Francisco haben, in der jede Menge Automaten-Spiele stehen, auch einige der gerade genannten. Ich kann also jederzeit hingehen und spielen, was wirklich nett ist. Aber ja, grundsätzlich vermisse ich die Spielhallen. Es hätte schon was für sich, in eine neue Spielhalle zu gehen und dort etwas zu sehen, was du nie zuvor gespielt hast. Heute ist es schwer vorstellbar, dass Spielhallen einmal der Ort waren, um die brandneuen Spiele zu sehen.

RG: Was ist dein liebstes Shoot-em-up?

JR: Zweifellos *Dropzone*. Was so toll daran war: Es war auf den Einknopf-Joystick des C64 zugeschnitten. Es war ein *Defender*-Klon, aber

es wollte nicht *Defender* sein. Ich finde, es ist immer noch eines der besten Spiele auf dieser Plattform.

RG: Wenn du als Redakteur ein Shoot-em-up getestet hast, welche Features waren dir wichtig? Vor allem musste es Spaß machen. Wichtig war auch, dass sich die Steuerung gut anfühlt, gefolgt von KI, Grafik und Sound. Letztendlich ging es um die Unterhaltung, die es liefert, und die Frage, ob es sein Geld wert ist.

RG: Es gab sehr viele 2D-Shooter auf den frühen Heimsystemen wie dem C64. Vielleicht schon zu viele?

JR: Es gab Zeiten, in denen wir mit den Augen rollten, wenn wieder mal ein neuer Shooter auf meinem Schreibtisch landete. Ich habe Tonnen davon getestet, viele waren ordentlich, aber nicht brilliant. Es war ein ziemlicher Krampf, darüber zu schreiben, weil ich nicht mehr wusste, was ich dazu noch sagen sollte. Da musste man schon kreative Umschreibungen für die Aussage „Das ist ein Durchschnitts-Shooter“ finden. Zumindest bei den richtig guten und richtig schlechten Spielen aber machte das Schreiben Spaß. Bei Letzteren am meisten ...

RG: Spielst du immer noch Shoot-em-ups?

JR: Absolut. Ich habe vor einiger Zeit *Helldivers* getestet und hatte viel Spaß damit. Es ist knüppelhart, aber sehr unterhaltsam. Im fortgeschrittenen Alter haben meine Reflexe leider etwas nachgelassen, aber zum Glück kann ich das mit meiner langjährigen Erfahrung wieder ausgleichen. Ich bin immer noch gut bei Shoot-em-ups.



C64



GAMES ALS EINSTIEGSDROGE

Die Spiele

Über 10.000 kommerzielle Spiele soll es für den C64 geben, und auch wenn viele davon billig produzierter Schrott waren, gab es doch auch viele Hundert Topspiele. Im Hauptteil dieses Sonderhefts beleuchten wir 33 Perlen genauer – zwei davon, *Paradroid* und *Boulder Dash*, sogar gleich zweimal.

Wohl jeder hatte seine eigene Einstiegsdroge für den Commodore 64. Beim einen mag es ein abgetipptes Listing aus der 64er gewesen sein, beim anderen das erste selbstgekauft Modul, beim nächsten ein Direktimport aus USA oder eine Sammlung. Wieder andere haben vielleicht den C64 gebraucht und mit einer Wagenladung voll „Sicherheitskopien“ erstanden und wussten bei sechs Spielen pro (natürlich gelochter!) Wabbel-Floppydisk kaum, wann sie die alle sichten sollten. Beim Autoren dieser Zeilen war der Einstieg in die legal erworbene C64-Spielewelt *Space Pilot* (1984, Kingsoft) ein ziemlich schamloser Klon des 1982er Konami-Titels *Time Pilot*. Gekauft wurde das Datasetten-Spiel auf einer Stuttgarter Messe – und danach am Schwarz-Weiß-Campingfernseher rauf und runter gespielt.

Obwohl der C64 vor allem für Actionspiele prädestiniert schien (siehe auch den Plattform-Anlauf „Vorsprung durch Sprites“ auf Seite 006/007), deckte er jegliche damals vorstellbaren Genres ab: Strategie ebenso wie Sport, Geschicklichkeit und Puzzles, Abenteuer- und Weltraumspiele, Action-Adventures und Jump-and-runs, Rollenspiele und Simulationen, Prügelspiele und Shoot-em-ups. Nicht zu vergessen Genre-Mixes wie *Sid Meier's Pirates* oder *Ghostbusters*. Es war eine aufregende Zeit, viele Genrekonventionen mussten erst noch geboren werden, eine einheitliche Steuerung man nicht erwarten.

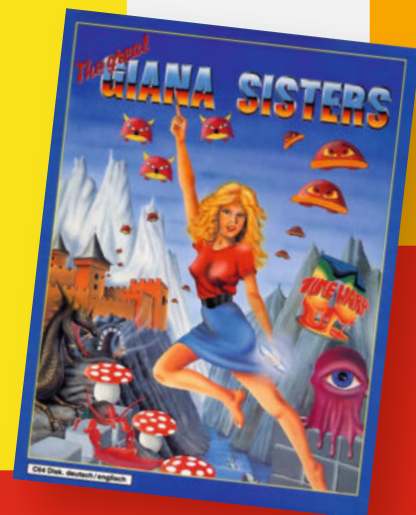
Überhaupt: Als Homecomputer mit eingebauter Tastatur, für den aber ein Joystick Pflicht war, gab es viele Möglichkeiten, die Bedienung eines Spiels zu verwirklichen. An-

dererseits hatten die C64-Joysticks (es ließen sich zwei gleichzeitig anschließen, das Rühren an dem in Port 1 angesteckten führte außerhalb von Programmen zu lustigen Zeichen auf dem Bildschirm) nur einen Feuerknopf – wenn sie zwei hatten, wurde dieser trotzdem nur als derselbe erkannt. Deshalb waren gerade die Shoot-em-up-Programmierer gezwungen, intelligente Interfaces für unterschiedliche Waffen oder Extras zu ersinnen.

Die von uns ausgewählten Spieleperlen, die wir mit mindestens zweiseitigen Artikeln, von A bis Z geordnet, auf den folgenden Seiten vorstellen, korrespondieren nur teilweise mit den „Besten 25 Spielen“ aus dem vorigen Heftteil. Es sind einfache Spiele, die uns damals auf dem Commodore 64 Spaß gemacht haben, und die wir Erinnerungswürdig finden.

INHALT

058 Games als Einstiegsdroge	106 Hexenküche	142 Seven Cities of Gold
060 Airborne Ranger	108 Impossible Mission	144 Shadowfire & Enigma Force
062 Amazon	112 Katakis	150 Spy vs. Spy
064 Bard's Tale	118 Kennedy Approach	152 Telengard
072 Barbarian	120 Kikstart II	154 The Sentinel
074 Boulder Dash (I)	122 Lazy Jones	156 They Stole A Million
076 Boulder Dash (II)	126 Monty on the Run	158 Thrust
084 Bruce Lee	128 Paradroid (I)	160 Times of Lore
088 Elite	134 Paradroid (II)	162 Turrigan 2
096 Feud	136 Red Storm Rising	168 WizBall
100 Ghostbusters	138 Salamander	170 Zak McKracken
102 Gribbly's Day Out	140 Sid Meier's Pirates!	



KLASSIKER-CHECK



Ein Spiel, hässlich wie der Krieg. Dazu eine friedensbewegte Jugend. Heute scheint der Erfolg von *Airborne Ranger* in den späten 80ern kaum noch nachvollziehbar. Bis man es denn mal wieder spielt!

„Meine Fresse, ist das hässlich“, war des Öfteren zu hören, wenn auf einem flimmern den Fernseher *Airborne Ranger* lief. Nein, das war keine mittlerweile vergessene Actionserie mit David Hasselhoff, sondern der erste Taktik-Shooter von Microprose. Eigentlich stammen vom Entwickler und Publisher rund um den kernigen Ex-Militär Bill „Wild“ Stealey ja Simulationen im weitesten Sinne. Für Actionspiele mit viel Ballern waren die Herrschaften aus North Carolina eher nicht bekannt.

Airborne Ranger war ihr Debüt im damals noch spärlich besetzten Feld der taktischen Schleichshooter. Wie in Hideo Kojimas allererstem *Metal Gear*, das ebenfalls 1987 erschien, gehörte Schleichen bei den Rangern zur allerersten Heldenpflicht. Denn wer in den zwölf Missionen einfach in Richtung Ziel stürmte, kam meist nur wenige Bildschirmzentimeter weit. Stattdessen galt es Gräben, Zäune und andere Hindernisse zu nutzen, um sich an den Gegnern vorbeizumogeln. Nur so konnte man als Elitesoldat die teils mehrstufigen Einsätze hinter den feindlichen Linien bewältigen.

Und wie im fernen Japan funktionierte das „Kriechen, Rennen und Gegner meucheln“-Konzept auch im Dienste der namensgebenden Ranger. Dazu tickte ein knappes Zeitlimit herunter und verlieh der Krabbel-Action noch zusätzlichen Pep. Wer mit keuchendem Helden (Kondition und Tempo ließen durchs Rennen nach) gegen die Uhr zum Aufnahmepunkt hechelte, erlebte mehr Dramatik als in manchem Actionfilm. Zusätzliche Taktik kam durch die Nachschubbehälter ins Spiel, die man vor Missionsstart selbst übers Einsatzgebiet verteilt hatte. Munition und Medikits waren stets knapp und konnten den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen. Und ein drittes Element sorgte für reichlich Motivation: Wie damals bei Microprose üblich, konnte man Punkte und darüber letztlich Beförderungen und Orden sammeln. Besonderer Gag: Wer bei einer Mission in Kriegsgefangenschaft geriet, konnte von einem anderen Soldaten in einer weiteren Mission wieder befreit werden. Ansonsten hieß Versagen stets Tod der Spielfigur.

Das Spielkonzept war nicht unkomplex und der Speicher des C 64 mit maximal 59 KByte wirkt heute albern winzig. Damals musste aber auch noch die Grafik reingequetscht werden, weshalb den Entwicklern der körnige Pixelbrei samt Ruckelanimationen vergeben sei. Mehr

Platz für Buntes gab es wahrscheinlich einfach nicht! Und ehrlich gesagt war Herrn Kojimas erstes *Metal Gear* auf dem NES auch nicht sonderlich viel schöner...

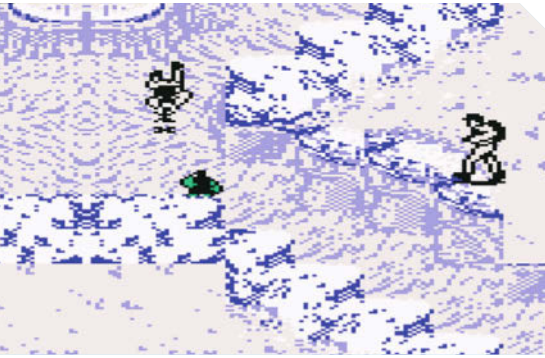
Zudem sprach der Erfolg für sich. Es gibt kaum einen Spieleveteranen aus jener Zeit, der sich nicht mit einem seligen Lächeln an die ultraspannenden Missionen mit latenter Herzschreckgefahr zurückerinnert. Erst nachdem Microprose den schöpferischen Zenit am Anfang der 90er Jahre bereits überschritten hatte, kam 1992 der „Nachfolger“ namens *Special Forces*. Der stammte aber von einem völlig anderen Team und hatte mit *Airborne Ranger* außer dem Setting nur noch wenig zu tun, es setzte auf Baller-Action statt Taktieren. *Special Forces* geriet zu Recht schnell in Vergessenheit. *Airborne Ranger* gehört dagegen in jede gute Retrosammlung. Unsere Garantie: Die miese Grafik habt ihr nach den ersten fünf Minuten voller Hochspannung vergessen! ★



Von Mick Schnelle

DENKWÜRDIGE MOMENTE

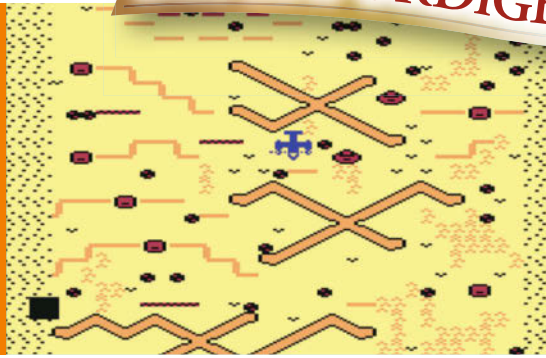
WIESO EIN KLASSIKER?



Schleichen, Schießen, Sabotage

Die Mischung aus Schleichen, Schießen und Deckung ausnutzen, um die jeweiligen Ziele zu erreichen, wird zusammen mit dem Countdown zum nervenaufreibenden Thriller. Hier einen Graben entlangkrabbeln, während die Wachen jeden Millimeter Sichtlinie überprüfen. Dort Stacheldrahtsperrern sprengen, ohne gesehen zu werden, und auf gar keinen Fall ins eins der Minenfelder zu geraten, das ist fast perfekte Spannung. Und bei all der Vorsicht nur nicht vergessen, wo man den Nachschub abwarf.

DIE TAKTIK



Nachschub clever verteilen

Airborne Ranger ist ein taktisches Actionspiel, bei dem schnelle Reflexe gefragt sind. Nur nützen einem die wenig, wenn man die Mission nicht gut geplant hat. Und auch das wieder unter Zeitdruck. Denn bevor es richtig zur Sache geht, überfliegt man das Einsatzgebiet und muss drei Säcke voll Munition und Medikits strategisch geschickt abwerfen. Dabei auf keinen Fall vergessen, dass die Säcke an Fallschirmen zu Boden segeln und deshalb erst in einiger Entfernung landen.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** C64, SPECTRUM, PC, SCHNEIDER CPC, ATARI ST, AMIGA
- » **PUBLISHER:** MICROPROSE
- » **ENTWICKLER:** MICROPROSE
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1987 (C64), 1988 (ALLE ANDEREN)
- » **GENRE:** TAKTIKSHOOTER

NICHTLINEARE LEVELS



Freies Spiel für freie Ranger

Zu einer Zeit, in der die meisten Actionspiele den Weg linear vorgegaben, bot *Airborne Ranger* eine relativ freie Vorgehensweise. Das Einsatzgebiet ist zwar beschränkt, aber frei erkundbar. Wer will, nutzt Gräben und Mauern, um möglichst un gesehen ans Ziel zu gelangen. Es geht aber oft auch mit der Brechstange. Der Bunker steht im Weg und eine nützliche Rakete ist mit im Reisegepäck? Nun, dann lässt sich das Ding effektiv nutzen – und mit ein wenig Geschick merkt niemand was davon.

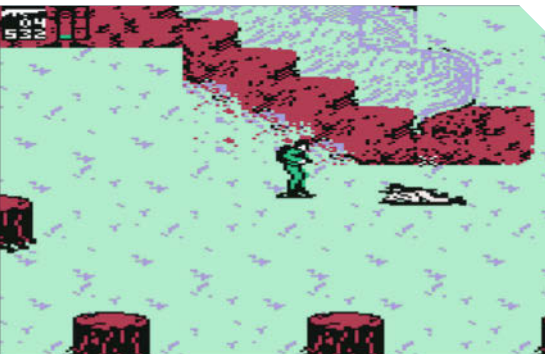
BEFÖRDERUNGEN & ORDEN



Helden zum Liebhaben

Schon lange vor Steam und Co. waren virtuelle Gaben stets Teil der Microprose-Spiele. Zum einen hatte man einen eigenen Charakter mit Namen und Rang, der auch sterben konnte. Und zwar für immer – es sei denn, man hatte in weiser Voraussicht eine zweite Datendiskette angelegt. Doch auch derart abgesichert, steigerte die Suche nach Ruhm den Spielspaß deutlich. Hatte man die Congressional Medal of Honor ergattert, die höchstmögliche Auszeichnung im Spiel, zeigte man sie gerne im Freundeskreis rum.

WAFFENAUSWAHL



Gewehr, Granate und Rakete

Knallkörper jeder Art spielten in *Airborne Ranger* eine wichtige Rolle. Mit dem Messer tötete man lautlos, doch war es nicht unklafter, sich nah genug an den Feind heranzuschleichen. Sonst war meist der Karabiner die Waffe der Wahl, im Ein-Schuss-Modus. Doch Stacheldrahtsperrern oder gar Mauern wichen erst dem vehementen Einsatz von Handgranaten. Bunker ließen sich nur mit Raketen zuverlässig knacken. War richtiger Wumms gefragt, griff man zur Bombe, stellte den Zeitzünder ein und verschwand.

DIE LANDSCHAFTEN



Wüste, Eis und grüner Dschungel

Jede der zwölf Missionen spielt in einer von drei Klimazonen. In der frostigen Arktis herrscht vorwiegend Weiß, weshalb man die Nachschubcontainer an den ebenfalls weißen Fallschirmen beim Herunterfallen nur schwer erkennen kann. Gott sei gedankt für die automatisch eingetragenen Markierungen auf der Landkarte! In der Wüste ist es vorwiegend gelb und im Dschungel grün, obwohl modebewusste Schlagetots das auch als minttürkis bezeichnen. Spielerische Unterschiede gab es indes nicht.

Was die Presse sagte ...



Scan: kultboy.com

Powerplay 02/1987, Wertung: 70%

»Es ist eine Mischung aus Action und Strategie, die für viel Spannung und fast filmreife Situationen sorgt. Wer seine Missionen schaffen will, muss viel Taktik anwenden und darf nicht kopflos drauflosstürmen. Wer also keine moralischen Skrupel hat, wird mit *Airborne Ranger* gut bedient.« (Anatol Locker)

Was wir denken

Airborne Ranger ist nach wie vor spannend. Dabei stört der Pixelbrei kaum. Unter Zeitdruck und im Schutz eines Grabens an die herumwuselnden Gegner ranzurobben oder in allerletzter Sekunde einen Kampfjet in die Luft zu jagen, das gibt's auch heute nur selten. Eigentlich ist *Airborne Ranger* der perfekte Kandidat für eine Neuauflage. Wer traut sich?

Amazon

LIVE AUS DEM DSCHUNDEL PER SATELLIT

RETRO-REVIVAL

A



» PUBLISHER: TELLARIUM

» ERSCHIENEN: 1984

» HARDWARE: APPLE II, C64, PC

Von Mick Schnelle

Computerspiele verdummten die Menschen nur und halten sie von sinnvollerer Tätigkeiten ab, wie etwa dem Lesen! Wer, wie ich, zu den Computerspielern der ersten Generation gehört, kennt diesen Satz der vereinten Lobby aus linkem Lehrertum, wohlmeinenden Eltern und ignoranten Mitschülern nur zu gut. Wie albern diese These war, bewiesen vor allem Textadventures, die in den frühen 80ern ihre Hochzeit erlebten. Und wenn man einem dieser Schlauberger so richtig die eigene Beschränktheit vor Augen führen wollte, führte man ihm *Amazon* vor, das Adventure aus der Feder des Erfolgsautors Michael Crichton.

Jahre vor *Jurassic Park* war Dr. Crichton natürlich noch lange nicht so bekannt, aber das spärlich bebilderte Textadventure *Amazon* wies schon die typischen Crichton'schen Tugenden auf. Wissenschaftliche Fakten wurden etwas in die Zukunft gesponnen und mit einer gehörigen Portion Action versehen. Und so war der Einstieg in *Amazon* für behäbige Genrefans fast schon ein Schock. Am Monitor erlebte man per Satellitenübertragung aus dem Dschungel live mit, wie ein Forscherteam von Eingeborenen ausgelöscht wird.

Wie, das Intro klingt doch bekannt? Stimmt, fast genauso beginnt Crichtons Roman *Congo*, den er bereits 1980 veröffentlichte. Etliche weitere Motive aus dem Roman fanden ebenfalls den Weg in *Amazon*. Die Rolle von Gorilla Amy übernahm ein reichlich vorlauter Papagei. Mit dabei: Tellariums recht ordentlich arbeitender Textparser, der zwar etwas langsam war, sich mit dem der Konkurrenz von Infocom beim Aufdröseln auch komplexerer Satzstrukturen jedoch durchaus messen konnte. Das galt für die Rätsel, die zu lösen waren, leider nicht. Eigentlich gab es immer nur exakt einen Weg, wie man weiterkam. Wer Fehler machte oder in einigen Szenen auch nur zu lange brauchte, sah sich mit dem verführten Spielertod konfrontiert.

Doch was ein K.-o.-Argument für andere Adventures gewesen wäre, wurde bei *Amazon*, wie den meisten der anderen Tellarium-Adventures, durch die Qualität von Story und Text mehr als ausgeglichen. Man merkt *Amazon* in jeder Zeile die Edelfeder Crichtons an. Dazu kommt eine extrem spannende Story, die mir sogar deutlich besser als die von *Congo* gefällt. Und ein weiterer Pluspunkt: Man hat stets das Gefühl, tatsächlich mit dabei zu sein. Das kommt vor allem in den Szenen zum Ausdruck, in denen man quasi live am Monitor die jeweiligen wissenschaftlichen Fakten erläutert bekommt.

Die Ausstattung von *Amazon* war ein weiteres Schmankerl. Der Packung lag ein dicker Umschlag voller Unterlagen bei, wie sie unser Held im Spiel rein digital erhält. Ein Atmosphäreplus, das es sonst fast nur bei Infocom gab. Wer's heute nochmal spielt, sollte der C64-Version den Vorzug geben. Denn die CGA-Grafik der PC-Fassung, so man sie denn so bezeichnen darf, ist selbst für damalige Verhältnisse mau. Dafür sind die Texte hier wie dort erstklassig. Von wegen, Computerspiele halten vom Lesen ab... *

NSAT

K-337



trans = 21.09
rcvd = 29.02

INTRO

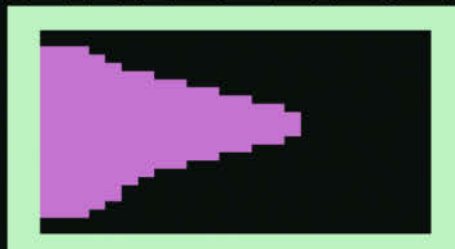
AMAZON landsat A-505



INPUT



PROCESSED



OUTPUT



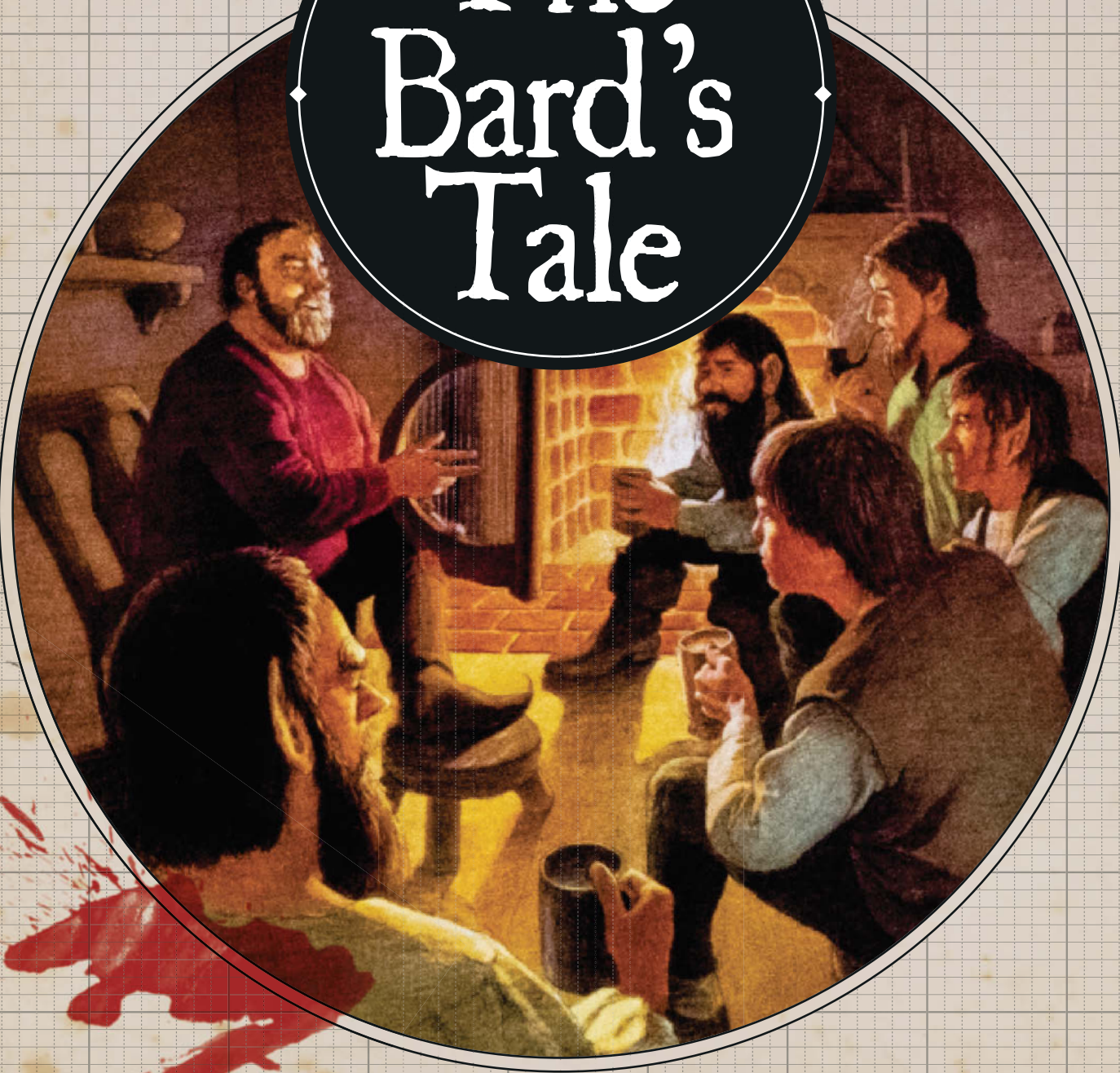
321 lat = 09.57s file-01
329 long = 76.30 sctr-09

DER' : gain-09.991



DIE GESCHICHTE VON

The Bard's Tale





Obwohl es eins der beliebtesten Rollenspiele war, war diese Barden-Geschichte fast in Vergessenheit geraten, bevor eine Kickstarter-Kampagne ein Remake ermöglichte (*Bard's Tale 4* soll 2017 erscheinen). Retro Gamer erklärt, wie die kultige RPG-Serie entstand und später ihr Comeback feierte.

Unzählige Male erlebte die Spieleindustrie die magische Wirkung eines einzigen Spiels. Erfolgsmarken wurden so in die Welt gesetzt und ganze Genres geboren. Oftmals haben sich Hersteller mit ihren Meisterwerken in der Ruhmeshalle der Branche verewigt. Auch *The Bard's Tale* zählt zu diesen Titeln. Ein Rollenspiel, das es einfach besser als frühere Werke machen wollte und zum Wendepunkt für Hersteller Interplay avancierte. Die Firma war zuvor ein kleiner Fisch, die eine Handvoll Programmierer für Umsetzungen anheuerte. Sie produzierte also keine eigenständigen Titel.

Das änderte sich in den frühen 80er Jahren durch eine Kooperation mit Activision: Drei Textadventures sollten von Interplay entwickelt werden. Ein Glücksfall, denn so verschaffte sich Brian Fargos Studio schnelles Geld, um echte Eigenproduktionen zu forcieren. Zunächst begann die Entwicklung am Krimi-Abenteuer *Borrowed Time*, dem Science-Fiction-Titel *The Tracer Sanction* und dem Agenten-Drama *Mindshadow* für Activision. Alle drei Spiele basieren auf der Arbeit von Brian Fargo und seinem Erstlingswerk *Demon's Forge* von 1982. Damit war der Grundstein für Interplays erstes RPG gelegt – *Tales Of The Unknown: Volume I – The Bard's Tale*, wie es mit vollen Titel heißt.

Interplay ging nach dem Motto vor: „Besser gut geklaut, als schlecht selbst gemacht.“ Also schauten sich die Macher vieles von den Besten im Genre ab. Das Barden-Rollenspiel ließ sich massiv von der Spielmechanik von *Wizardry* inspirieren, allerdings mit mehr Pep. Denn das Vorbild war dank Drahtgitter-Dungeons und Textwüsten grafisch eine graue Maus, das nur beinhardt Fans in den Griff bekamen.

„In meiner Jugend verbrachte ich viel Zeit mit Dungeons & Dragons“, erzählt Interplay-Gründer Brian Fargo über seine Brettspiel-Zeit und die Inspiration zu *The Bard's Tale*. „An die Spielrunden habe ich die schönsten Erinnerungen. Auch *Wizardry* hatte großen Einfluss auf mich, denn es setzte Maßstäbe, wie tiefgründig und interessant Dungeons sein können. Sei es um Beute einzusacken oder Monster zu bekämpfen.“ Brian erklärt weiter, dass Interplay sich das Ziel gesetzt hatte, in Grafik und Sound alles bisher Dagewesene im Genre zu übertrumpfen.

An dieser Stelle kommt Michael Cranford ins Spiel, der damals ein guter Freund von Brian war. Er hatte eine beachtliche Technik-Demo programmiert, in der ein Charakter durch eine dreidimensionale Stadt lief. Genauso wie der Spieler später durch die Stadt Skara Brae im fertigen *The Bard's Tale*. Brian warb Michael kurzerhand als Freelancer an, unter der Bedingung, dass das Spiel mit dem Arbeitstitel *Shadow Snare* voll unter Brians Kontrolle stehen würde.



» [Atari ST] Auf Atari ST und Apple IIGS steht vor allem der Grafikstil heraus.

» [DOS] Teil 3 fokussiert sich auf dialog-lastige Story mit vielen Charakteren.

» [DOS] Die beiden Erstlinge sind für ihren Schwierigkeitsgrad berüchtigt.

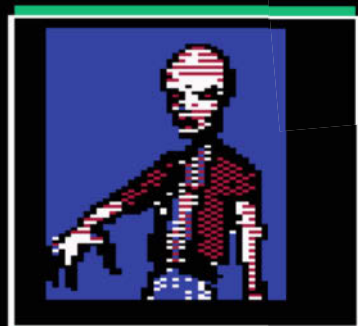


BARD'S TALE GRUNDWISSEN

■ Alle drei Hauptteile, der Ableger *Dragon Wars* und der Kickstarter-Nachfolger setzen auf dasselbe Prinzip: Erkundung aus der Ego-Sicht und rundenbasierte Gruppenkämpfe. Die Dungeons sind nach ähnlichem Muster rechtwinklig aufgebaut, jedoch fordern knackige Puzzles alles ab – der verschachtelten Umgebung sei Dank.



» Brian Fargo ist ein erfahrener RPG-Veteran.



Zombies

	Character Name	AC	Hits	Cond	SpPt	CI
5>	Orc	7	12	12	0	??
1>	ERDAR	LO	246	246	0	Pa
2>	ACKWOR	LO	255	255	0	Ho
3>	READARC	-9	113	113	0	Bo
4>	YDALLA	LO	122	122	0	Ho
5>	SEARATAM	LO	129	129	203	Wi
6>	BARTHOR	-9	181	181	222	Wi

The Bard's Tale

The sudden scream of battle brings your party to a halt. You face 45 Zombies.

Will your stalwart band choose to (F)ight or (R)un?

» „Mike Cranford wollte kein Angestellter sein“, erklärt Rebecca Heineman, eine der frühen Schlüsselpersonen bei Interplay. „Er wollte Auftragnehmer bleiben. Allerdings bekam er schnell technische Probleme, woraufhin ich ihm aushalf.“ Zu dieser Zeit schrieb Rebecca an *Borrowed Time* und war quasi die einzige Programmiererin im Hause Interplay. „Ich schrieb *Mindshadow*, *Borrowed Time* und *Tass Times In Tonetown*. Außerdem entwickelte ich die Grafik-Engine für *The Bard's Tale*.“ Viele ihrer Arbeiten standen im Hintergrund, denn sie kreierte vorrangig Grafik-Werkzeuge, Engines und Diskettentreiber. Und für derartige Werke wird man nicht berühmt.

„Unser erstes Ziel war einfach, dass die Welt lebendig wirken sollte“, führt Brian weiter aus. „Die kleine Animation in den Charakter-Porträts etwa war zwar simpel, hatte aber Charme, den die Leute liebten. Ebenso wollten wir Musik einsetzen, weshalb ein Barde absolut Sinn ergab.“ Die spiel-

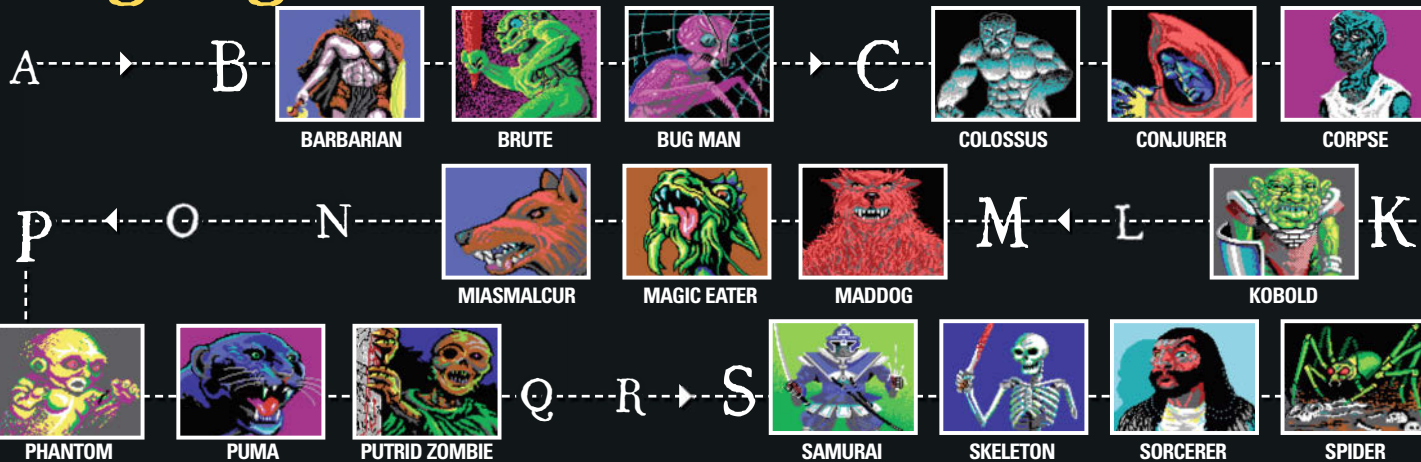
bare Heldenklasse des Barden war zentral für das Geschehen und half nebenbei, aus *Shadow Snare* das Endprodukt *The Bard's Tale* zu machen.

Im Prinzip war der Barde ein Kämpfer, der ständig Lieder spielte, was quasi seine Zaubersprüche waren. Allerdings solche, die oft die ganze Gruppe heilten, mit einem Schutzzauber belegten oder sie mehr Schaden austeilten ließ. Sogar das Beleuchten dunkler Dungeons hatte der Barde im Repertoire.

The Bard's Tale erschien 1985 über den Publisher Electronic Arts für Apple II. Seiner Qualität angemessen wurde es ein riesiger Erfolg, und zwar sowohl bei den Kritikern als auch bei den Kunden. Rebecca Heineman kannte den Programmcode in- und auswendig, weshalb sie verschiedene Umsetzungen entwickelte. Das Spiel kam für eine Reihe Plattformen heraus – vom C64 über den PC bis zum Amiga, dem ZX Spectrum und sogar für die NES-Konsole.

» [C64] *The Bard's Tale* ist schwer. Sei es wegen zahlreicher Monster oder der verwirrenden Orientierung.

Gegnerergalerie von A-Z



Das äußerst erfolgreiche *Tales of The Unknown: The Bard's Tale* avancierte zu Interplays erstem Nummer-1-Hit. Damit war durch dieses eine Spiel nicht nur die Zukunft der Firma gesichert,

sondern deren Expansion eingeläutet. Schnell kamen mehr Angestellte und mehr Entwickler hinzu, was größere Projekte ermöglichte. Interplay wurde zum Publisher für andere Studios.

Doch schon bevor *The Bard's Tale* fertiggestellt war und sich als Hit erweisen konnten, planten die Macher bereits einen Nachfolger. Das erscheint im Rückblick mutig, denn schon beim Erstling lief längst nicht alles rund. Das hatte keine technischen Gründe, sondern persönliche: Spieldesigner Michael Cranford wurde immer frustrierter durch die Mitarbeit von Rebecca und durch ihren Einfluss. Beide stritten sich unentwegt über Design, Spielelemente und den Schwierigkeitsgrad. Crane wollte außerdem keine weiblichen Charaktere im Spiel haben.

Der Streit ging so weit, dass Michael Cranford den finalisierten Datenträger nicht herausrücken wollte. „Er hielt die Disk sozusagen als Geisel“, erzählt Rebecca. „Brian war wirklich angefahren.“ Denn Michael bestand darauf, dass der bereits geschlossene Vertrag umgeändert wurde, damit er die volle Kontrolle über die Entwicklung des nächsten Spiels erhielt. Ebenso sollte Brian Fargo verpflichtet werden, diesen Titel auch wirklich zu veröffentlichen. Und so geschah es: „Der unterzeichnete Vertrag gab Michael einen Freischein für den Nachfolger. Es war sein Spiel. Niemand durfte mitmischen oder ihm irgendetwas sagen, auch deshalb, weil er offenbar stocksauer auf mich war.“

The Bard's Tale II: The Destiny Knight nutzte dieselbe Spiel-Engine wie der Vorgänger, allerdings

» Wizardry hatte großen Einfluss, denn es setzte Maßstäbe, wie tiefgründig und interessant Dungeons sein können.«

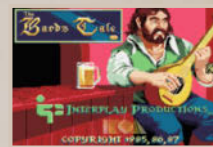
Brian Fargo



kamen weit mehr Features dazu. Michael erweiterte vor allem die Charakterklassen und integrierte eine Außenwelt. Brian Fargo dazu: „Im ersten Spiel war man entweder in der Stadt Skara Brae, einem Dungeon oder Turm unterwegs. Das fühlte sich eingegrenzt an. Michael wollte eine glaubhaftere Welt. Außerdem schraubte er die Schwierigkeit noch höher, indem er Puzzles mit Zeitbegrenzung einführte. ‚Je schwieriger desto besser‘, schien sein Leitmotiv zu sein.“

Dabei war schon Teil 1 eine harte Nuss gewesen. Einsteiger sahen folglich kein Land in *Destiny Knight*. Rebecca offenbart: „Michael erklärte mir vor Jahren, dass er den Spielleiter bei Dungeons & Dragons als Mitspieler sieht. Wenn die Party draufgeht, gewinnt der Leiter. Er empfand quasi Schadenfreude, die Spieler zu töten. Er übertrug das auch auf seine Spieleproduktionen, wo er selbst als Programmierer genauso ‚gewinnt‘, wenn der Spieler es nicht überlebt.“ Viele der Rätsel erforderten einen komplexen Lösungsweg, der einem nirgends vorgekauft wurde. Oft starb ein Charakter oder der gesamte Trupp. Das brachte Spannung, aber genauso Frust ins Spiel. Andere Puzzles erfordern zwingend Passwörter, die man nur an bestimmten Orten findet.

Auch das simple Rundenkampfsystem erhielt eine Überarbeitung. Erstmals konnte die Gruppe nicht nur aus der Nähe attackieren, sondern auch auf Entfernung kämpfen. Dazu gesellten sich neue Zaubersprüche, Bardensongs und das Beschwören von Kreaturen in die Party. Rebecca weiter: „Michael war sehr religiös. Statt das Spiel in Skara Brae anzusiedeln, kreierte er Städte mit Namen aus dem neuen Testament.“



» [Atari ST] Schon zu Spielbeginn begrüßt euch der namensgebende Barde mit seiner Laute.



» [Apple IIGS] Die Wildnis in *Bard's Tale II* enthält weitere Schauplätze.

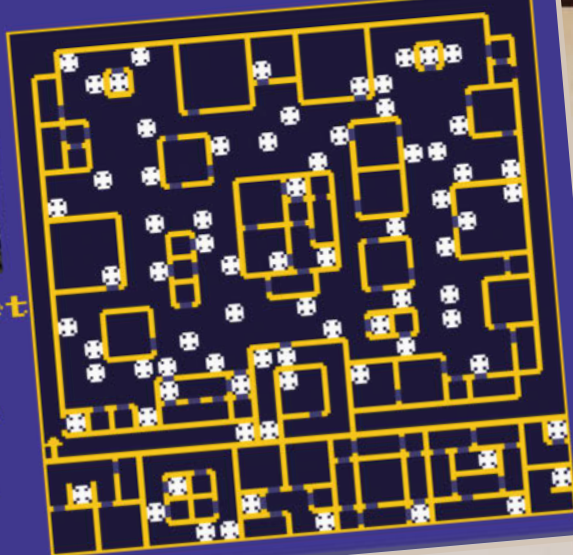
» [Commodore 64] Das Party-Management war das A und O, unbalancierte Gruppen hatten keine Chance.





Star Light Castle
Level: 5

clear
04
east
north



» [DOS] Mit EAs *The Bard's Tale Construction Set* bastelt ihr eigene Abenteuer.



» [Apple II] Erzbösewicht Tarjan aus dem ersten Teil tauchte in *Bard's Tale III* wieder auf.

► **T**he *Bard's Tale II: The Destiny Knight* erschien 1987, ein Jahr nach dem Original, für Apple II. Obwohl es abermals ein Verkaufserfolg wurde, erhielt das Spiel durchwachsene Kritiken.

Einige Tester begrüßten die Neuerungen, anderen dagegen missfiel der knackige Schwierigkeitsgrad, und viele äußerten beides. Um zu überleben, war der Import hochstufiger Helden aus dem Vorgänger fast zwingend notwendig.

Wieder arbeitete Rebecca an den Umsetzungen für Apple IIGS, Commodore 64, PC und Amiga, die sukzessive bis 1988 erschienen. „*The Bard's Tale II* wurde fast ohne Mithilfe von Interplay produziert“, erklärt Rebecca. „Nur Todd Camaster schuf die Grafiken, und Interplay übernahm die Qualitätskontrolle, mehr aber nicht. Das ist auch mit Sicherheit der Grund, weshalb das Spiel so bockschwer und unausgegoren ist. Nach Teil 2 hatte Interplay die Nase voll und wollte keinen weiteren Teil mehr produzieren.“

Brian Fargo handelte deshalb einen Vertrag aus, um die Zusammenarbeit mit Michael Cranford zu beenden. Er wollte an etwas Neuem mit seinem Freund Alan Pavlish arbeiten. Daraus entwickelte sich das Endzeit-Rollenspiel *Wasteland*. *The Bard's Tale* wäre begraben worden, hätte es nicht Rebecca gegeben. Schließlich fühlte sie sich dank ihres großen Einsatzes und ihren Umsetzungen der Serie tief verbunden. Kein Wunder, dass sie sich für eine dritte Episode stark machte: „Ich habe das Projekt nur mit karger Unterstützung übernommen. An *Wasteland* arbeiteten 15 Leute, an *Bard's Tale III* nur vier. Neben mir waren Todd Camasta und Mike Stackpole an Bord, der nur einige Wochen dabei war und die Story geschrieben hat. Dazu gesellte sich Kurt Heiden, der die Musik schrieb.“

»Electronic Arts hatte schlechte Erinnerungen an die Marke. Zwar hatten sie haufenweise Geld damit verdient, als Interplay als Entwickler fungierte. Doch ihr hauseigener Versuch erwies sich als teurer Fehlschlag.«

Rebecca Heineman

Endlich durfte sich Rebecca Heineman beweisen, die ja bislang nur im Hintergrund aktiv gewesen war. Endlich produzierte sie selbst eine starke Marke, und sie wollte die Fans nicht enttäuschen. „Als Erstes habe ich Michael Cranfords Programmcode gelöscht, weil er so schlecht war. Dann begann ich mit einem leeren Blatt Papier und schrieb die Engine komplett neu, damit sie problemlos auf 16-Bit-Prozessoren läuft“ – genau wie ihre früheren Umsetzungen für den 16-Bitter Apple IIGS. Dabei hatte die Programmiererin viel über die Entwicklung von Engines gelernt, und dieses Wissen wandte sie nun konsequent an. „Ich habe sogar eine kleine Programmiersprache entwickelt, mit der man RPGs schreiben konnte. Das funktionierte nach einfachem Muster. Wenn man beispielsweise auf diesem Feld ist, dann tritt dieser Event ein, ansonsten jener Event.“

Die Programmierumgebung verarbeitete sogar Zweigdiagramme für derartige Ereignisse. Das Endergebnis wurde in den passenden Programmcode umgesetzt, um möglichst wenig Ressourcen zu beanspruchen. Wie schon in den Vorgängern komprimierte Heineman auch die Textpassagen, um wertvollen Speicherplatz zu sparen. Vor allem beim dritten Teil konnte so viel Inhalt auf möglichst wenig Floppy-Disks untergebracht werden. „Teil 3 hatte verschiedene Welten und mehrere Außengebiete, die beliebig große Ausmaße haben konnten. Außerdem konstruierte ich dreidimensionale Labyrinth mit mehreren Ebenen. Dank der unbeschränkten Abmessungen war ich nur durch den Speicherplatz eingeschränkt, ansonsten besaß ich alle Freiheiten.“

Das rundum verbesserte *The Bard's Tale III: Thief of Fate* glänzte mit riesigem Umfang und erschien 1988 zunächst für Apple II und C64. Das Spiel hielt nicht nur die traditionsreiche

RPG-Serie weiter am Leben, sondern verkaufte sich auch besser als das Endzeit-Rollenspiel *Wasteland* aus demselben Haus. Selbiges hatte jedoch ein weit größeres Budget verschlungen. So ist es wenig verwunderlich, dass Interplay bald über einen vierten Teil der Bardenserie nachdachte. Bei den ersten Arbeiten optimierte und verkürzte Rebecca den Programmcode weiter, um noch mehr Features einzubauen.

Allerdings wurde aus Teil 4 dann doch nichts. Rebecca macht dafür Missmanagement verantwortlich: „Nach *Thief of Fate* begann die Arbeit an *The Bard's Tale IV* mit einem komplett neuen Szenario. Ich wollte neue Geschichten erzählen. Zu dieser Zeit jedoch wandelte sich Interplay vom Spielehersteller zum Publisher.“ So war das Geld aus *The Bard's Tale III* und *Wasteland* zwar ausreichend, um eigene



Sie sind hier

Die 10 interessantesten Orte in Skara Brae.



HARKYN'S CASTLE

■ Der vielleicht berühmteste Ort der Stadt wird von starken Steingolems bewacht. Drinnen ist es nicht besser, denn die drei Labyrinth-Ebenen verlangen mit ihren steinernen Gegnern nach hochstufenden Helden.



CITY GATES

■ Die Stadttore sind fest verschlossen. Aus Skara Brae gibt es im ersten Teil kein Entkommen, auch nicht durch die scheinbar offene Sinister Street. Erst in *Bard's Tale III* erkundet ihr die Umgebung der Stadt.



GARTH'S EQUIPMENT SHOPPE

■ Logischerweise benötigt ihr massiv Waffen und Rüstungen, um in den gefährlichen Straßen Skara Braes zu überleben. Natürlich tun es hier nur die feinsten Klingen von Garth, um die Feindeshorden zu besiegen.



THE TEMPLE DISTRICT

■ Es gibt genauso viele Tempel wie Tavernen in Skara Brae. Das Stadtzentrum ist dabei die heiligste Stätte für Gläubige. Gleich in vier Tempeln wird jedem verletzten Abenteurer geholfen.

ROSCOE'S ENERGY EMPORIUM

■ So mächtig auch Zauberer in diesem Spiel sind, ohne magische Energie sind sie wehrlos. Besucht Roscoe in seinem Laden, um Mana aufzuladen. Natürlich nur gegen horrenden Gebühren...



ADVENTURER'S GUILD

■ An diesem Startpunkt beginnt jedes Abenteuer. Hier dürft ihr je nach Einsatz auch eure Partymitglieder durchtauschen. Ebenso warten hier neue Charaktere auf ihren ersten Einsatz.



KYLEARAN'S AMBER TOWER

■ Der mächtige Erzmagier Kylearan ist ein Geheimniskrämer und versteckt sich hinter eisernen Toren. Doch wenn man seinen Turm voller Fallen und Bestien überlebt, wird man reich belohnt.



REVIEW BOARD

■ Dieser Treffpunkt gilt wohl als wichtigster Ort für Abenteurer. Doch nur mit genug Erfahrungspunkten belohnt euch das Review Board mit einem der lebensnotwendigen Stufenanstiege.



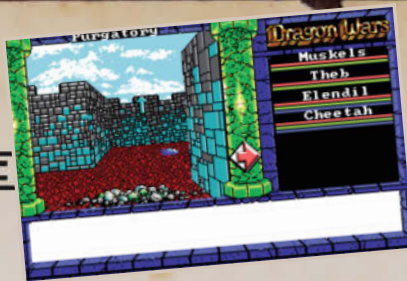
THE MAD GOD TEMPLE

■ Der verrückte Magier Tarjan ist bei seinen Jüngern als Mad God bekannt. Er errichtete einen Dungeon in den Katakomben seines Tempels. Zugang gibt es nur mit dem richtigen Passwort.

SCARLET BARD INN

■ In den zahlreichen Tavernen der Stadt kann sich die Gruppe für einen Umtrunk versammeln. The Scarlet Bard hat jedoch ganz eigene Probleme im Keller. Hier wartet auch der erste Dungeon.





» [DOS] Dragon Wars besitzt massig Ähnlichkeiten zur Barden-Reihe.

► Spiele zu finanzieren. Dennoch benötigte die Firma einen Vertrieb, der die Verpackungen produzierte und das Spiel in die Läden stellte. Dazu sprang Electronic Arts in die Bresche und übernahm diese Aufgaben, da sie sich von Interplay sichere Einnahmen versprach. Ergo wurden die Spiele von Interplay veröffentlicht und von EA vertrieben.

Bald kam der frühere Partner Activision wieder ins Spiel, der unter dem Namen Mediagenic bereits die frühen Text-Adventures von Interplay vertrieben hatte. In der Hoffnung auf eine lukrative Zusammenarbeit offerierte Activision ein ähnliches Angebot, verlangte jedoch ein Prozent weniger Umsatzbeteiligung als der aktuelle Partner EA. Der geschäftigstüchtige Brian Fargo konnte diese Offerte nicht ausschlagen. In der Folge veröffentlichte Interplay *Neuromancer* und *Battle Chess* unter eigener Flagge, während Mediagenic sich um den Vertrieb kümmerte.

» [ZX Spectrum] *The Bard's Tale* findet sich auf zahlreichen Computern.



»>Cranford hielt die Disk sozusagen als Geisel. Brian war wirklich angefressen. Cranford dagegen stocksauer auf mich.<<

Rebecca Heineman

„Doch das hat EA überhaupt nicht gepasst“, erklärt Rebecca. „Sie waren angefressen. Das Dilemma war, dass wir auf dem Papier mit *The Bard's Tale* und *Wasteland* nur eine Auftragsarbeit vollbrachten. Deshalb gehörten EA alle Rechte an unseren Spielen.“ Electronic Arts reagierte verschneit und blockierte die Entwicklung von *The Bard's Tale IV* ebenso wie von *Wasteland 2*. Damit wollten sie einen Vertriebsvertrag zu ihren Gunsten erzwingen. Brian sagte

Seiten-sprünge

Die Barden-geschichte wird vielfach erzählt...



AMIGA

■ Die Amiga-Version leidet wie die Portierungen für PC und Apple II an ständigen Ladepausen, die den Spielfluss stören. Dennoch bringen die Dungeon-Ausflüge viel Spaß, auch dank der hübschen 16-Bit-Optik.



SCHNEIDER CPC

■ Die schwache Hardware des CPC kann kaum mit seinen größeren Brüdern mithalten. Dennoch erwartet euch eine angemessene Spielerfahrung mit allen gewohnten Spielelementen.



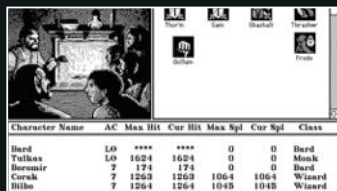
APPLE II

■ Obwohl das Spiel ursprünglich für Apple II erschien, ist dies sicher nicht die beste Version. Es besitzt die typische 8-Bit-Grafikkulisse sowie ein Magiesystem per Texteingabe und war damit die Blaupause für die anderen Versionen.



APPLE IIGS

■ Der IIGS war damals die mächtigste Hardware aus dem Hause Apple. Kein Wunder, dass diese Umsetzung die vielleicht beste von *The Bard's Tale* ist. Grafik und Sound stechen auf dieser Plattform heraus. Vor allem die Animationen hauchen der Welt mehr Leben ein.



APPLE MACINTOSH

■ Die Monochrom-Version für Mac besitzt einen gewissen Charme, obwohl sie dank fehlender Farben nicht mit anderen Portierungen mithalten kann. Die Steuerung wurde komplett auf Maus und Cursor-Tasten umgestellt, was diese Umsetzung ebenso einzigartig macht.



ATARI ST

■ Dank hoher Grafik- und Soundqualität steht die Umsetzung für Atari ST auf selber Stufe wie die IIGS-Version. Es gibt hier sogar animierte Bewegungen bei jedem Schritt durch Skara Brae und den Dungeons. Immer noch ein echter Hingucker und Alleinstellungsmerkmal.



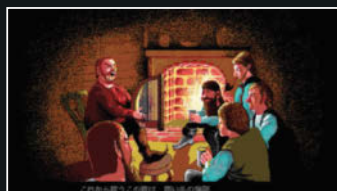
COMMODORE 64

■ Auf eine C64-Version konnte kein Hersteller verzichten, auch wenn das Gerät technisch den 16-Bit-Rechnern hinterher hinkte. Auf dem beliebten Brotkasten erwartet euch der identische Spielablauf des Apple-II-Originals mit sehr ähnlicher Grafik.



DOS

■ Die PC-Version gefällt zwar mit hübscher Pixel-Optik, kommt aber nicht ganz an die für Apple IIGS und Atari ST heran: Die Grafik ist minimal schlechter, was aber nur in der Stadt wirklich auffällt. Ansonsten bleibt es eine gelungene Portierung mit allen Features.



NEC-9801

■ Die Optik für den japanischen Homecomputer wurde an verschiedensten Stellen angepasst, doch das Spiel blieb dasselbe. Ein besonderes Augenmerk galt den neu gezeichneten Grafiken, denn die Maschine besaß nicht dieselbe Power wie Apple IIGS und Konsorten.



NES

■ Gleiches Prinzip, doch die NES-Portierung unterscheidet sich massiv vom Original. Skara Brae ist anders aufgebaut, auch die Optik sowie Menüs und Optionen wurden an die beschränkte Hardware angepasst. Zudem spielt es sich einfacher und linearer, auch dank Mini-Karte.



ZX SPECTRUM

■ Auf dem Spectrum erwartet euch die schwächste Version, was natürlich an der Hardware liegt. Dennoch ist die schludrige Grafik mit ihren wenigen Farben eine Enttäuschung. Spielerisch gibt es bei der schwächsten aller Fassungen keine Einschränkungen.

» [PC] Ein brandneues *Bard's Tale* befindet sich in der Entwicklung, das das altbekannte Prinzip mit moderner Grafik verbindet.



The
BARD'S TALE IV

ihnen zu Recht „Nein!“. Die Arbeiten an weiteren Umsetzungen von *The Bard's Tale III* wurden daraufhin eingestellt.“ Und alle Bemühungen am vierten Teil steckte Interplay nun in ein anderes Projekt. Genau jenes Spiel erschien 1989 unter dem Titel *Dragon Wars* für Apple II und weiteren Plattformen.

Trotz aller Differenzen war das noch nicht das Ende der Marke. EA wollte unabhängig von Interplay ein eigenes *Bard's Tale IV* entwickeln. Jedoch verzögerte sich die Entwicklung so lange,

bis die EA-Führung es letztlich einstellte. Auch Rebecca konnte sich nicht von ihrem Lieblingsprojekt lösen und versuchte Jahre später, zusammen mit Electronic Arts die Marke wiederzubeleben: „Wir schickten 1999 eine Demo an Electronic Arts. Doch sie hatten schlechte Erinnerungen an die Marke. Zwar hatten sie haufenweise Geld damit verdient, als Interplay als Entwickler fungierte. Doch ihr hauseigener Versuch erwies sich als teurer Fehlschlag.“

Rebecca wusste zudem nicht, dass der EA-Mitarbeiter, der ihre Demo prüfte, derselbe war, der auch das hauseigene *Bard's Tale IV* eingestampft hatte. Deshalb wurde daraus nichts. Letztlich veröffentlichte Electronic Arts 1991 das *Bard's Tale Construction Set* für PC und Amiga. Es stammte von Tim Cain, der den Programmcode des dritten Teils als Grundlage nutzte. Doch die Firma hatte einfach kein echtes Interesse mehr an der Marke. So wurde *The Bard's Tale* zu Grabe getragen, bis es (wieder von Brian Fargo) 2004 als Namensgeber für ein umstrittenes Action-RPG aufgewärmt wurde; mehr dazu im nebenstehenden Kasten.

Doch das Erbe besteht weiterhin: Denn dank Kickstarter wurden zuletzt einige nostalgische Retro-Titel und Genres wiederbelebt. Mit seiner neuen Firma InXile Entertainment und der Unterstützung der Fans hat Brian Fargo bereits *Wasteland 2* herausgebracht, eine gelungene Mischung aus Retro-Fan-Dienst und modernem RPG. Dieses Remake war laut Brian auch deshalb möglich, weil die Tantiemen aus der Mobilfassung des 2004er Abklatsches (auch wenn er es anders formulierte...) genügend Geld einbrachte. Und *Wasteland 2* wiederum ebnete den Weg zu einem neuen *The Bard's Tale*.

Brian Fargo freut sich: „Ich sehe, wie aktuelle Technik dem Realismus und der Grafik neue Dimen-

sionen verleiht. Ich denke auch, dass ein klassischer Dungeon-Crawler unglaublich gut aussehen könnte. Mit dieser Art von Spiel können wir alle Vorteile von neuen Engines und Physik-Tools nutzen. Denn unsere Art von Spielen ist nur für Solospieler konzipiert und der Kampf ist rundenbasiert. Da bleibt genug Rechenpower übrig, um Titel zu produzieren, die wie eine Grafik-Demo aussehen.“ Tatsächlich erhielt das Projekt anfangs viele Kommentare dahingehend, dass die ersten gezeigten Szenen nicht echt, sondern und vorberechnet seien.

Dank des Kickstarter-Erfolgs mit einer Bruttosumme von 1,5 Millionen Dollar geht *The Bard's Tale IV* endlich in Entwicklung – satte 30 Jahre nach dem ersten Teil. Nach dem Erfolg von *Legend of Grimrock*, seinerseits vom Klassiker *Dungeon Master* inspiriert, scheint der Erfolg fast schon garantiert.

Doch auch Rebecca Heineman arbeitet mit ihrem eigenen Studio Olde Sküül und weiteren Entwicklerveteranen an einem kommenden Kickstarter-Projekt. Abermals lebt sie ihre alte Passion für Dungeon-Crawler aus, denn *Dragons Of The Rip* gilt als spiritueller Nachfolger zu *Dragon Wars*, also des „eigentlichen“ *Bard's Tale IV*. Sie verspricht nicht nur die bewährte Spielmechanik, sondern auch Überraschungen bei Spielablauf und Story. Aktuell hat aber erst die Vorproduktion begonnen.

Wir dürfen gespannt sein, welches Projekt als Erstes erscheint, und welches das bessere sein wird. Aber eines ist klar: *The Bard's Tale* lebt. 



Der freche Barde

Eine ungewohnte Neuausrichtung.

Trotz des Streits zwischen Interplay und EA über die Zukunft der Serie konnte sich Brian Fargo offensichtlich die Namensrechte zurückholen. In seinem PS2-Titel (den es später auch für Mobilplattformen gab) *The Bard's Tale* von 2004 erwartet euch ein Action-Rollenspiel, das für jeden echten Fan eine herbe Enttäuschung ist.

Das Rollenspiel in Hack-n-slay-Manier läuft auf der Snowblind-Engine und damit mit derselben Technik wie *Baldur's Gate: Dark Alliance* und *Champions Of Norrath*. Deshalb hatte Interplay auch eine Klage der Snowblind Studios am Hals. Das Spiel versucht, eine Art Selbstpersiflage zu sein. Beispielsweise besitzen Wölfe immer Goldmünzen zum Erbeuten und die erste Quest beauftragt euch mit dem im Genre berühmten Töten von Ratten.

Entwickler InXile Entertainment wollte ein modernes Rollenspiel schaffen, das durchaus eine kleine Fangemeinde versammeln konnte. Wahre Bards-Tale-Kenner verschmähen jedoch diesen Action-Ableger, der sich zudem für PS2 nur schlecht verkaufte. Ganz anders die iOS- und Android-Umsetzung von 2012. Das aber könnte daran liegen, das man mit dieser zum sehr kleinen Preis auch noch gleich die Umsetzung der ersten drei Teile erhielt...

» *Bard's Tale 4*: Zaubersprüche spielen wieder eine Schlüsselrolle im neuen Teil.



Barbarian – Der mächtigste Krieger

TIMING, DREHSCHWUNG, KOPF AB.



» PUBLISHER: PALACE SOFTWARE

» ERSCHIENEN: 1989

» HARDWARE: C64, SCHNEIDER CPC, ATARI, ZX SPECTRUM, ATARI ST, AMIGA, PC, APPLE II, ELECTRON, BBC MICRO

Von Mick Schnelle

Ein Spiel, das in England wegen seines freizügigen Covers in die Schlagzeilen geriet, hierzulande von der Bundesprüfstelle wegen übermäßiger Gewaltdarstellung auf dem Index landete. Nur zwei von mehreren Gründen, warum *Barbarian* – Der mächtigste Krieger einen Rückblick wert ist.

Alles begann mit dem kleinen englischen Entwickler und Publisher Palace Software, der mit zwei Spielen Mitte der 80er Jahre einigen Erfolg feiern konnte. *Cauldron* (dt. *Hexenküche* – siehe Heinrich Lenhardts Retro Revival in dieser Ausgabe) und der Nachfolger *Hexenküche 2* – *Der Kürbis schlägt zurück* waren zwei mehr als ordentliche Baller-Hüpf-und-Spring-Mixe, die vor allem mit einer für die Zeit schmucken Optik punktetten. Dazu kam, dass beide Spiele ausschließlich auf Kassette, dafür aber zum verkaufsfördernden Schnäppchenpreis von 15 Mark angeboten wurden. Vater des Erfolges war ein junger Entwickler und Grafiker namens Steve Brown, der, vom Chef belobigt, bei der Entwicklung seines dritten Spiels völlig freie Hand bekam.

Als *Conan*-Fan gelüstete es ihm nach einem Kampfspiel mit Barbaren. Heraus kam dabei *Barbarian*, das in Deutschland den Untertitel *Der mächtigste Krieger* trug. Und Meister Brown war ehrgeizig! Ruckelige Sprites, die mit abgehackten Bewegungen aufeinander einprägten, waren unter seinem Niveau. Stattdessen entwickelte er 16 Bewegungsabläufe, die er höchstpersönlich aufführte und sich selbst dabei filmte. Die dienten als Grundlage für die Animationen des Kriegers. Sein Team musste Schritt für Schritt jede Stufe per Hand auf die *Barbarian*-Grafik übertragen. Die Mühen sollten sich lohnen. Denn die Kampfanimationen waren auf dem C64 ohne Konkurrenz und sollten das Ihre zum Erfolg des Spiels beitragen. Dabei blieb die Spielgeschwindigkeit hoch genug, um anders als beim deutlich lahmeren *Karateka* gut spielbar zu bleiben. Im Spiel galt es, acht Gegner (bei den späteren Versionen für Atari ST und Amiga waren es zehn) plus einen Zauberer im Schwertkampf zu besiegen, um eine Barbarenprinzessin zu befreien. Das *Barbarian* von Palace Software darf man übrigens nicht mit dem kurze Zeit später erschienen *Barbarian* von Psygnosis verwechseln, einem mehr als öden Jump-and-Run.

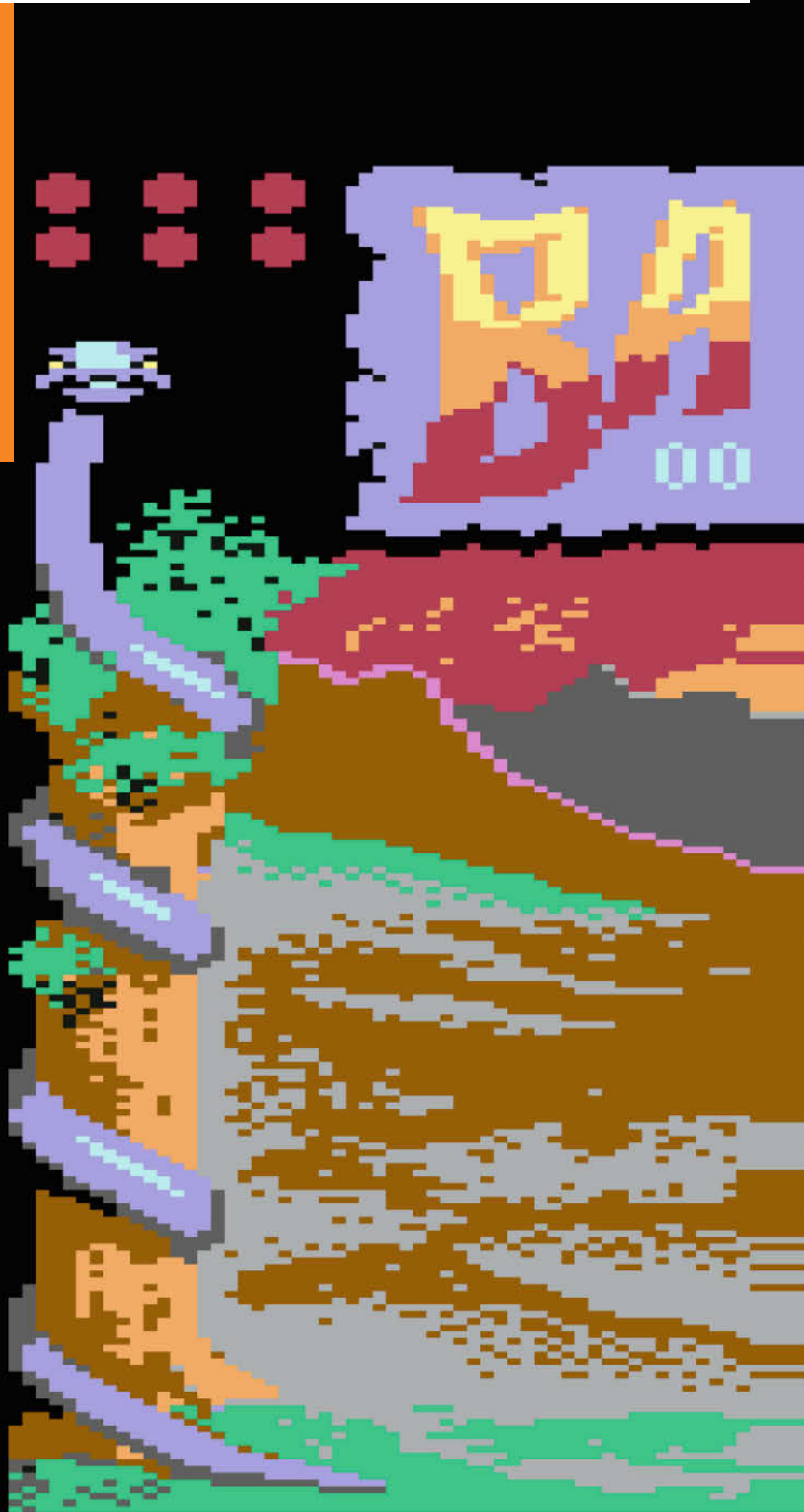
Apropos Prinzessin: Die tauchte im eigentlichen Spiel kaum auf. Doch irgendein schlauer Mensch bei Palace Software kam auf die brillante Idee, für die Covergestaltung auf echte Menschen zu setzen. Und so fand sich neben einem muskelbepackten Adonis auch noch Maria Whittaker als knapp bekleidete Prinzessin Mariana prominent platziert in den Spieleregalen wieder. Das ist nicht die Tochter von Schlager-Roger, sondern eines der Seite-3-Busenmädchen der britischen Boulevard-Zeitung *The Sun*, eine Quasinachfolgerin von Samantha Fox. Dazu gab es noch ein Poster von Dame und Krieger, das böse Zungen als den besten Kopierschutz für *Barbarian* bezeichneten. Denn Raubkopierer mussten darauf natürlich verzichten.

Frau Whittakers fotogener Einsatz führte zu Protesten der üblichen Verdächtigen. Die Gewaltdarstellung im Spiel, einschließlich dem Köpfen des Gegners und einem Gnom, der den Kopf dann auch noch wegstückte, war den Engländern offensichtlich schnuppe. Nicht so der deutschen BPJS, weshalb *Barbarian* für eine Weile auf dem Index landete. Erst nachdem das rote Blut grün wurde, durfte auch hierzulande weitergeköpft werden. Die schmucke Maria war hierzulande bei den Sorgenträgern kein Thema.

Wer *Barbarian* heute noch spielen will, findet eine nett gemachte und zudem kostenlose Version für den PC aus dem Jahr 2009. 2011 erschien eine Version für iOS, die mittlerweile aber nicht mehr erhältlich ist.



RETRO-REVIVAL





BARBARIAN

500 00 01100



1PLR

BOULDER DASH

OFT KOPIERT, NIE ERREICHT.



Von Anatol
Locker

» PUBLISHER: FIRST STAR SOFTWARE

» ERSCHIENEN: 1984

» HARDWARE: ATARI 800 (ORIGINALSYSTEM), ATARI 400, ATARI 1200XL, ACORN ELECTRON, AMIGA, APPLE II, ATARI 2600, ATARI ST, BBC MICRO, COLECOVISION, C64, DOS, EPOCH SUPER CASSETTE VISION, FUJITSU FM-7, GAME BOY, INTELLIVISION, IOS, KC 85, MAC OS, MSX, NES, NINTENDO DS, PC-88, PSP, SCHNEIDER CPC, ZX SPECTRUM, WII, WINDOWS, XBOX 360.

1984 war das Leben so einfach: *Boulder Dash* plus ein *Competition Pro*, und der Nachmittag war gerettet. Dabei war das Spiel um Maulwurf Rockford weder hübsch noch simpel. Im Gegenteil. Es konnte richtig knifflig werden, vor allem auf höheren

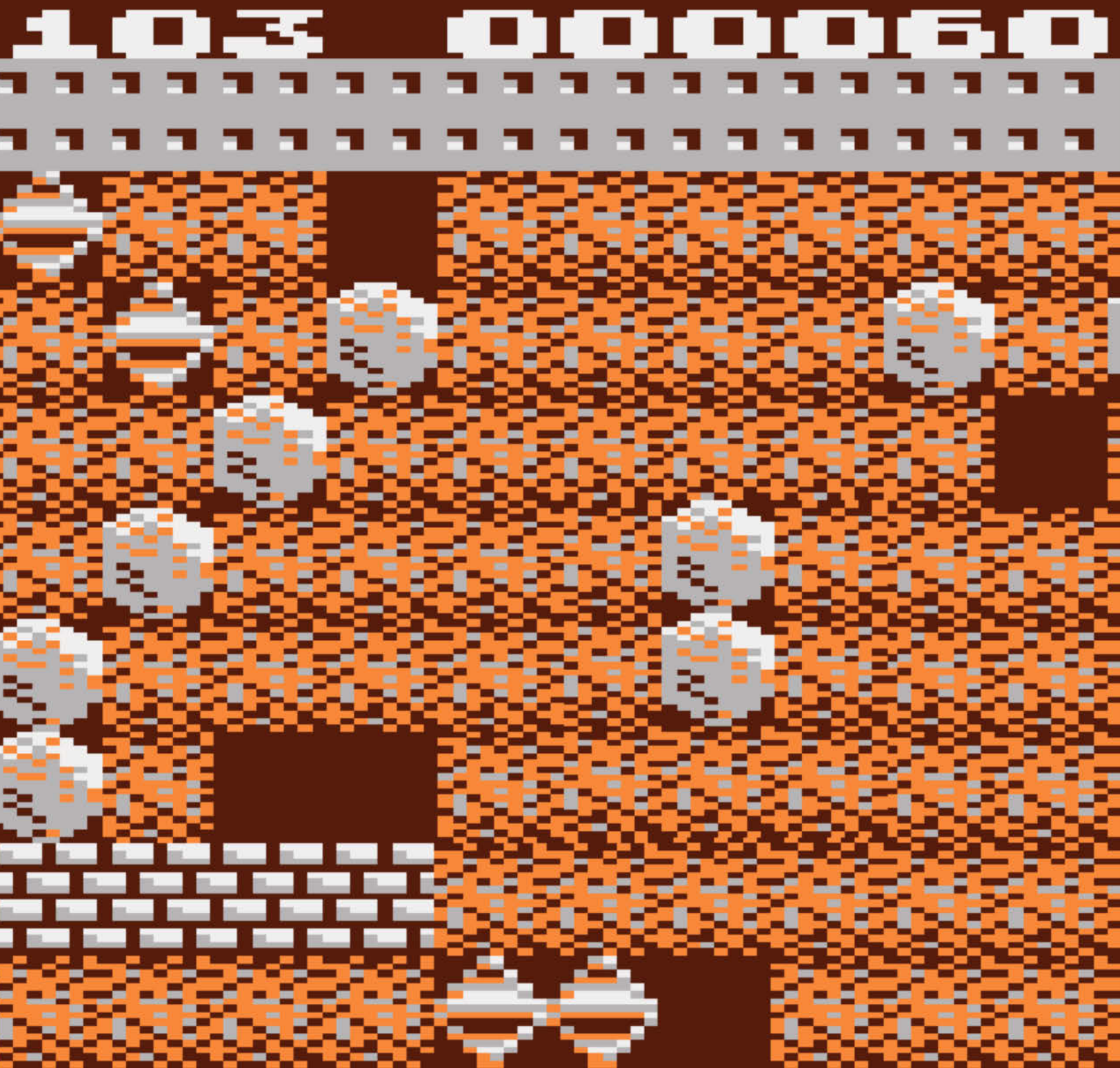
Levels – eine Herausforderung, die ich allzu gern annahm, statt meine Semesterarbeit zu schreiben.

Es gibt wenige Spiele, bei denen Timing so essenziell ist. Mit einem wackeligen Joystick konnte man *Boulder Dash* nicht spielen – hier

kam es wirklich auf Sekundenbruchteile an. Ich musste mir jeden Level mühsam erkämpfen, eine Strategie festlegen, die Wege merken und meine Aktionen exakt timen. Ein wenig wie im Film *Live Die Repeat*: Erst wenn man tausend Tode gestorben ist, kommt man durch den verdammten Level durch.

Oft war Rockfords Ableben selbst verschuldet, weil ich zu gierig wurde und prompt von einem selbst ausgelösten Felsen erschlagen wurde. Ich finde es heute noch höchst vergnüglich zu sehen, welche Wege andere Spieler nehmen. Da gibt's erstaunliche Kniffe.

Der Unterschied von *Boulder Dash* zu *Boulder Dash II: Rockford's Revenge* war margi-



nal – ich war nur froh, endlich neue Levels spielen zu können. 1987 durfte ich für *Power Play* den *Boulder Dash Construction Kit*-Wettbewerb auswerten. Ich fand's erstaunlich, wie unterschiedlich sich die Levels spielten, obwohl es nur eine Handvoll spielerischer Bausteine gab. Wände, Erde, blinkende Diamanten, fallende Steine, Schmetterlinge, blinkende rechtsdrehende Feinde, eine wabernde Masse, die sich bei Einschluss in Diamanten verwandelt – fertig. Mit so wenig Elementen kam allenfalls *Super Mario Bros.* aus, das natürlich ebenfalls ein spielerisches Juwel war.

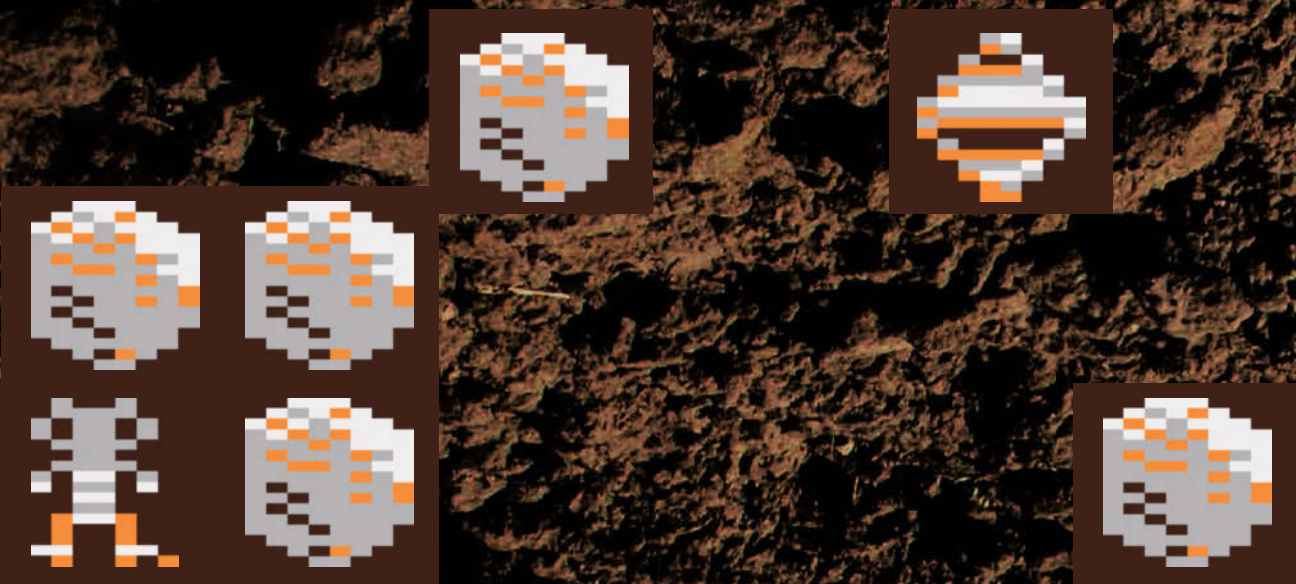
Der kanadische Programmierer Peter Liepa entwarf *Boulder Dash* nach einer Idee von Chris Gray. Er benötigte sechs Monate, um das

Spiel für den Atari 800 fertigzustellen. Die eigentliche „Physik“ brauchte nur wenige Tage, dann verbrachte er viel Zeit mit Leveldesign und Feintuning. Sechs Monate später fand Liepa seinen Publisher, und das Spiel wurde sofort ein Hit. Noch ein Wort zur Musik, die ebenfalls aus Liepas Feder stammt. Im Spiel gibt's ja nur Soundeffekte, alles andere würde ablenken. Doch den flotten Proto-Techno-Loop, der den Startbildschirm aufpeppt, finde ich heute noch begnadet.

Liepa programmierte noch den Nachfolger, vor *Boulder Dash III* war er der Spielebranche jedoch schon entflohen. Der bekennende Atari-Fan fand den IBM-PC als Entwicklungsplattform derart schrecklich, dass er aufhörte,

Spiele zu programmieren. Liepa wandte sich fortan Grafiksoftware zu. Schade, dass es kein weiteres kommerzielles Spiel von ihm gibt.

Es gibt nur wenige Spiele, die so oft geklont wurden wie *Boulder Dash*. Aber keines kommt ans Original heran. *Emerald Mine* für Amiga mochte ich noch ganz gerne, da merkte man, dass echte Liebhaber am Werk waren. Dass die Grafik besser war, war mir piepegal, denn wichtiger ist die direkte Kontrolle am Joystick. Gut war auch *Werner – Flaschbier* (hey, durchgespielt!), das auf Animationen ebenso verzichtete wie auf bunte Levels; dafür stimmte das Leveldesign. Aber mal ehrlich: Am liebsten greife ich immer noch zum Original. ★



Boulder Dash

Anfang der 80er Jahre entwickelten zwei kanadische Programmierer *Boulder Dash* – und schrieben Spielegeschichte. Dank First Star Software ist daraus eine der langlebigsten Serien überhaupt geworden, für fast jedes System gibt es eine offizielle Version oder einen Klon.

Determinismus: ein ungewöhnlich philosophischer Begriff, wenn es um ein Videospiel geht. Im Gespräch mit Chris Gray und Peter Liepa, den Machern von *Boulder Dash*, taucht er aber immer wieder auf. Das Ziel des Spiels ist es seit jeher, das Erdreich zu durchwühlen, Diamanten einzusammeln und den durch das Abtragen ihres Fundaments herunterfallenden Felsen auszuweichen. Um Erfolg zu haben, sind Entscheidungen in Sekundenbruchteilen ebenso nötig wie schnelle Reaktionen. Meist gibt es mehrere Möglichkeiten, ein Level zu lösen. Aus dem beliebten Spiel ist eine epische Serie geworden, die in diesem Jahr ihren 30. Geburtstag feiert. Fans erwartet deshalb eine kleine Überraschung...

„Die ersten Ideen zu *Boulder Dash* kamen mir etwa Mitte 1982“, erinnert sich der Kanadier Chris Gray, der damals 14 Jahre alt war. „Wir hatten einen Atari 2600 zu Hause, und irgendwann kauften meine

Eltern auch einen Atari-Heimcomputer.“ Chris begann, sich das Programmieren beizubringen und selbst Spiele zu entwickeln, indem er vorhandene Titel kopierte. „Ich wurde immer besser im Programmieren. Meine Spiele verteilte ich dann unter meinen Freunden.“

Zu der Zeit gab es einige Arcade-Titel, in denen man sich durch die Erde grub, zum Beispiel Namcos *Dig Dug* oder *Mr. Do!* von Universal. Es war aber ein weniger bekanntes Automaten-Spiel, das Chris auf seine spezielle Idee brachte: *The Pit*. „Ich wollte etwas Ähnliches machen“, verrät er. „*The Pit* brachte mich dazu, über die Felsbrocken nachzudenken. Sie sollten sich nicht so starr verhalten.“ Einen ersten Prototyp schrieb Chris in BASIC. Er fügte Algorithmen ein, wodurch die Felsbrocken herunterfielen, rollten oder wackelten.

Als Teenager besuchte er oft eine Filiale des Spielhändlers Electronic Play-

world in Toronto. Er selber besaß damals noch kein Diskettenlaufwerk und probierte deshalb dort die neuesten Titel aus. „Ich war begeistert, in der Stadt zu sein, Spiele auszuprobieren und Spielhallen zu besuchen. Ich habe dann die Besitzer von Electronic Playworld kennengelernt und herausgefunden, dass ihnen auch Inhome Software gehörte. Das Unternehmen hatte seinen Sitz in Mississauga, etwas außerhalb von Toronto, und produzierte Atari 400/800-Spiele.“

Chris zeigte ihnen den Prototyp, der später *Boulder Dash* werden sollte. „Das Spiel war immer noch in BASIC geschrieben und wir suchten nach einem Weg, es besser zu machen. Inhome Software besaß ein Netzwerk von Leuten, mit denen sie schon zusammengearbeitet hatten.“ Darunter war Peter Liepa, der mit Inhome an einem neuen Spiel arbeiten wollte. Das Unternehmen stellte die beiden einander vor. „Damit das Spiel sich besser



ROASH

vermarkten ließ, sollte es in Assembler-Sprache geschrieben und auf Atari-Modulen ausgeliefert werden“, erzählt Chris.

„Peter nahm den BASIC-Prototyp und schrieb einen durchdachteren Algorithmus in Assembler-Sprache. Zu dem Zeitpunkt besaß das Spiel noch kein Scrolling – Peter hat das später hinzugefügt.“ Der doppelt so alte Peter Liepa hatte einen Abschluss in Mathematik und interessierte sich für Physik. Es waren die idealen Voraussetzungen, um ein Spiel zu programmieren, in dem es um herunterfallendes Geröll und eine dynamische Umgebung ging. Er muss aber zugeben, dass er anfangs skeptisch war: Ihm war der Spielablauf des Prototyps zu sehr vorherbestimmt.

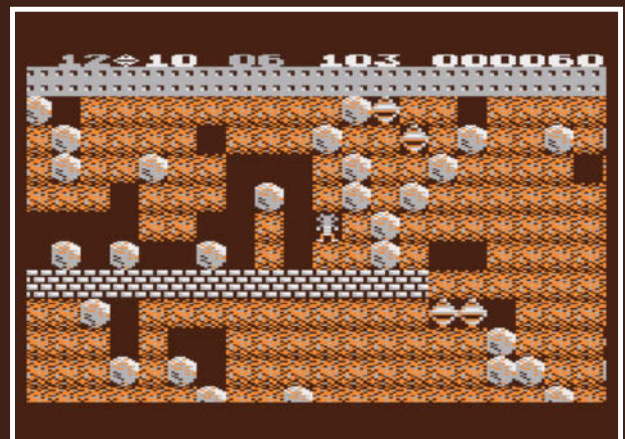
Diese Zweifel verfliegen aber, als er das wahre Potenzial von Chris' Idee entdeckte: „Ich probierte unterschiedliche Sachen mit den Felsen und den Diamanten aus und innerhalb weniger Tage hatte ich eine einfache Physik-Engine programmiert“, sagt Peter. „Mir ist aufgefallen, dass sich mit Hilfe

eines Zufallsgenerators Höhlen-Layouts entwerfen ließen. Wenn ich dann noch die Zahl der Felsen und Diamanten beeinflusste, ergaben sich interessante Möglichkeiten.“

Das Zufallselement beim Aufbau der Höhlen war der Schlüssel zu einem abwechslungsreichen Mix aus Action und Puzzle-Elementen. Peter erklärt: „Die Spiel-Physik bot vielfältige Möglichkeiten, sodass es ziemlich einfach war, neue Levels zu entwerfen. Es war wie beim Poker oder Bridge: Immer, wenn du die Karten mischst, erhältst du eine neue Hand. Ich gehe gerne in Kletterhallen, und auch da ergeben sich zahlreiche Routen – je nachdem, wo die Halter an der Wand angebracht sind.“ In *Boulder Dash* war zum Großteil der Zufall für den Aufbau der Höhle sowie die Verteilung der Felsen und Diamanten verantwortlich.

Die Puzzles ergaben sich ganz von allein und waren zudem ziemlich

» [Atari 8-Bit] Die erste Höhle in *Boulder Dash*.



» Die Levels zu entwerfen war nicht schwer. «

PETER LIEPA



► anspruchsvoll. So bewegten Spieler die Felsen durch magische Wände, um sie in Diamanten zu verwandeln, ließen Felsen auf Glühwürmchen fallen, um durch die folgende Explosion Hindernisse aus dem Weg zu räumen, oder hetzten einen Schwarm Schmetterlinge auf eine wachsende Amöbe. Einzig Wände und Ausgänge legten die Entwickler immer selbst fest, um die Richtung vorzugeben.

Im Mittelpunkt von *Boulder Dash* stand der insektenartige Held Rockford. „In den ersten Versionen waren der Held, die Felsen und die Diamanten nur 8 x 8 Pixel groß“, blickt Peter zurück. Der Publisher war damit aber nicht zufrieden. Der Held sollte größer sein, damit sich die Spieler besser mit ihm identifizieren konnten. Daraufhin vergrößerte Peter alle Elemente auf 16 x 16 Pixel. „Ich verpasste dem Helden ein paar Animationen – darunter das typische Wippen mit dem Fuß. Er erhielt dadurch einen höheren Wiedererkennungswert. First Star hat ihm letztendlich den Namen Rockford gegeben.“

„Ich war derjenige, der den Umschlag mit der Diskette geöffnet hat, die Peter Liepa bei First Software eingereicht hatte“, erinnert sich Richard Spitalny. Der Mitbegründer und Präsident des Unternehmens beaufsichtigt seit drei Jahrzehnten die *Boulder Dash*-Reihe. „Ich habe das Spiel

gestartet, und es hat mich sofort gepackt! Ich weiß noch, dass ich einen Termin hatte und im Stress war. Eigentlich wollte ich es mir nur kurz anschauen.“ Der schnelle Spieleinstieg und die intuitive Steuerung fesselten ihn aber doch etwas länger an den Bildschirm. „*Boulder Dash* war ein sehr forderndes Spiel: Da war einmal der Aufbau der Höhlen, der zum Nachdenken anregte. Dann bedurfte es auch noch einer guten Hand-Augen-Koordination und schneller Reflexe. Ich hatte noch nichts Vergleichbares gespielt!“ Natürlich kam Richard zu spät zu seinem Termin...

„Das Spiel, das Peter eingereicht hatte, war schon sehr nah dran an der finalen Version“, erzählt Richard weiter. Im Wesentlichen sollte Peter noch ein paar weitere Farben hinzufügen. Der Publisher hatte auch noch eine inhaltliche Idee: Ein paar nicht scrollende Höhlen sollten als Bonus-Levels dienen. Spieler mussten diese Höhlen nicht erfolgreich abschließen, um voranzukommen – sie konnten dort aber noch mehr Punkte sammeln.

„Wir haben mit Peter viel am Schwierigkeitsgrad geschraubt. Wir alle wussten, dass wir die Spieler langsam mit



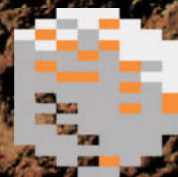
» [C64] Hier werft ihr Felsbrocken durch eine magische Wand.



neuen Elementen vertraut machen mussten. Es war schwer, die richtige Balance zu finden und einerseits den Spieler herauszufordern, ihn aber andererseits nicht zu frustrieren. Neben den grundlegenden Elementen und dem Aufbau der Höhlen gefiel mir außerdem, dass Rockford graben oder Sachen greifen konnte, ohne sich von der Stelle zu bewegen. Auch die unterschiedlichen Gegner sind Peter gut gelungen.“ Richards Lieblings-Level im ersten *Boulder Dash* ist übrigens Höhle M.

Richard war schon früh davon überzeugt, dass *Boulder Dash* zu einem Hit werden würde. Die Entwicklung war da noch nicht mal abgeschlossen. Mit dem riesigen Erfolg des Spiels hatte aber auch er nicht gerechnet. „Bill Kunkel und Arnie Katz, die Gründer des Magazins *Electronic Games*, fanden *Boulder Dash* klasse“, erinnert sich Richard. „Ihr Test und die vielen anderen positiven Pressestimmen haben den Erfolg erst möglich gemacht.“ Im Magazin *OMNI* belegte *Boulder Dash* den dritten Platz in einer Liste der zehn besten Video- und Computer-Spiele. *Family Computing* ernannte es zum „Arcade-Spiel des Jahres“. Für *Personal Computer* war *Boulder Dash* das „Spiel des Jahres“ und *Computer Entertainer* wählte es zum „Atari-Computer-Programm des Jahres“. Richard erzählt uns stolz: „Das britische Commodore-64-Magazin *Zzap!* nutzte Rockford sogar als ihr Maskottchen – natürlich mit unserer Zustimmung. Über Jahre hinweg war er immer wieder auf einigen Seiten in den Heften zu sehen.“

Natürlich wollte der kleine Publisher den Erfolg der Atari-Version nutzen. Er ließ Portierungen für den Commodore 64 und den Apple II entwickeln und vergab internationale Lizenzen für *Boulder Dash*. So hat das Spiel Plattformen erreicht, die es in Nordamerika gar nicht gegeben hat. Und auch in Europa und in Japan wurde es zum Erfolg.



DER BRITISCHE EINFLUSS

Der Titel, der Chris als Inspiration diente, stammt aus Großbritannien.

1981 veröffentlichte der Hersteller Centuri aus Florida das Automaten-Spiel *The Pit*. In unserem Interview hat Chris bestätigt, dass ihn dieser Titel auf die Idee für *Boulder Dash* gebracht hat. *The Pit* und Chris' Prototyp besitzen einige Gemeinsamkeiten: Ihr sammelt in beiden Fällen Diamanten ein, und wenn ihr euch unter einem Felsen hindurchgrabt, fällt dieser herunter.

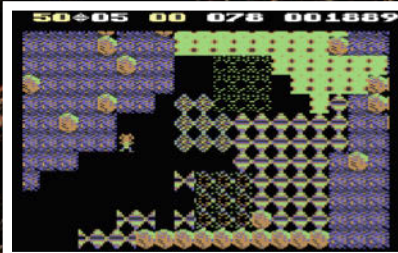
The Pit wurde von AWL Electronics in Großbritannien entwickelt. Andy Walker – der spätere Chef von Taskset – leitete den Entwickler. Chris ist überrascht: „Ich wusste nicht, dass *The Pit* aus Großbritannien kommt! Mein Vater war Brite. Er war Anwalt und hat mir immer gesagt, wie wichtig doch Verträge sind.“

Wir haben Andy aufgetrieben und ihm erzählt, welche Rolle AWL bei der Entstehung von *Boulder Dash* gespielt hat. Seine Reaktion war überaus erfreut, auch wenn er sagt: „Der Name Chris Gray war mir bislang nicht bekannt. Das ist aber eine tolle Selbstbestätigung. Wenn er mal in Yorkshire vorbeischaut, gebe ich ihm ein Bier aus.“ Was zum Zeitpunkt von Chris' ersten *Boulder-Dash*-Entwürfen im Teenager-Alter eher noch nicht gegangen wäre...





» [Spectrum] Schließt euch bloß nicht selbst ein.



» [C64] Schmetterlinge gegen Amöbe – ein Klassiker.

» Nachdem ich es gespielt habe, war ich sofort vom Erfolg des Spiels überzeugt. «

RICHARD SPITALNY

Es dauerte nicht lange, bis ein Nachfolger auf den Markt kam. *Boulder Dash II: Rockford's Revenge* wurde von Peter Liepa entwickelt. Es bot ein paar Neuerungen, darunter Wände, die sich horizontal ausdehnten, wenn man die Erde ringsum abtrug. Oder blauer Schleim, der den Fall von Diamanten und Felsen verlangsamte. „Es hat Spaß gemacht, *Boulder Dash II* zu entwickeln. Die schwere Arbeit war ja schon gemacht, so konnte ich mich voll und ganz darauf konzentrieren, neue Höhlen zu entwerfen“, sagt Peter. Nach *Boulder Dash II* verabschiedete er sich vorerst von der Serie. Einzige zu dem später erschienenen Teil *Rockford* steuerte er noch ein paar Höhlen bei.

Boulder Dash II kam bei den Fans gut an. Der dritte Teil dagegen war eine Enttäuschung. Das lag vor allem an der Weltraum-Thematik und einigen Bugs, die es unmöglich machten, manche Levels zu beenden. *Boulder Dash III* wurde vom schwedischen Studio American Action produziert und veröffentlicht. „Wir haben vor dem Release des Spiels bemerkt, dass sie das Spiel entwickelten“, sagt Richard. „Gegen die Zahlung einer Lizenzgebühr

haben wir sie weitermachen lassen. Das war ein Fehler! Es hat der Marke damals nicht gut getan. Auf lange Sicht würde ich aber sagen, dass es keinen allzu großen Schaden angerichtet hat. *Boulder Dash III* war schnell vergessen.“

First Star ließ sich von dem Rückschlag der Fremdfirma nicht unterkriegen und veröffentlichte etwas ganz besonderes für die Fans: das *Boulder Dash Construction Kit*. Übergab der Hersteller damit die Serie quasi an die Spieler? „Wir haben darüber diskutiert, ob wir wirklich einen Editor veröffentlichen sollten, mit dem dann jeder seine eigenen *Boulder Dash*-Höhlen entwerfen konnte“, gibt Richard zu. „Ich denke, wir haben uns damals nicht allzu viele Gedanken über die Zukunft der Serie gemacht. Wir konzentrierten uns damals mehr auf die *Spy vs Spy*-Spiele. Zu der Zeit war es auch noch nicht so einfach, Levels mit anderen Spielern zu tauschen.“

Neben Homecomputer-Portierungen und echten Nachfolgern tauchte Rockford auch in der Spielhalle auf. Wie lief die Zusammenarbeit mit Exidy, wollen wir von Richard wissen. „Die Zusammenarbeit lief sehr gut“, entgegnet dieser. „Es war sehr spannend, *Boulder Dash* in die Spielhallen zu bringen. Ich glaube, es wurde noch nie zuvor eine Heimversion in die Arcades gebracht.“ Zu jener Zeit lief es eigentlich immer genau andersherum: Spiele erschienen zuerst in den Arcades. Erst wenn sie dort erfolgreich waren, wurden Heimcomputer- und Konsolen-Versionen veröffentlicht. Ein kleines Geheimnis lüftet Richard bei der Gelegenheit auch noch: „Exidy hat eigentlich nichts anderes gemacht, als Atari-Computer in einen Spielautomaten einzubauen.“

Bei den beiden Arcade-Spielen von Data East handelte es sich dagegen um



» [C64] Das Weltraum-Setting von Teil 3 nervte.

EINE PRISE BOULDER DASH

Diese Spiele können sich bei Rockfords erstem Abenteuer bedanken.

REPTON

■ *Repton* ist eines der bekanntesten Spiele für den BBC Micro. Dem damals 15-jährigen Tim Tyler kam die Idee durch einen *Boulder Dash*-Test in einem Magazin. Es gibt auf jeden Fall viele Übereinstimmungen. Zu den Neuerungen gehören Schlüssel und Gegner, die aus Eiern schlüpfen.



ICICLE WORKS

■ Commodore vertreibt diesen Klon für den C16 und den Plus/4. In *Ice Works* wird Rockford durch einen Kerl ersetzt, der ein bisschen an den Weihnachtsmann erinnert. Passend dazu sind aus den Diamanten Geschenke geworden. Sie verwandeln sich in Spielzeug, wenn ihr sie einsammelt.



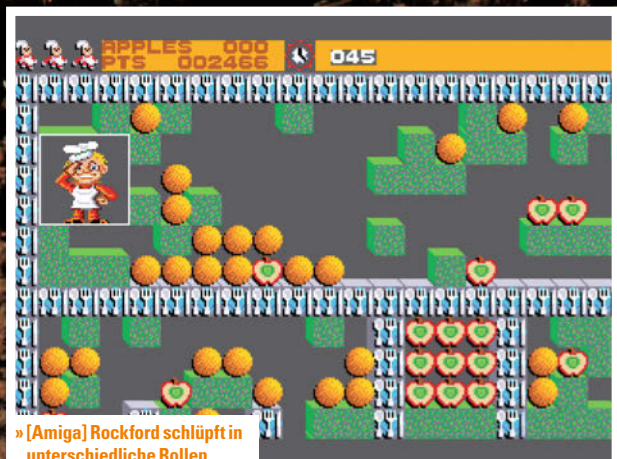
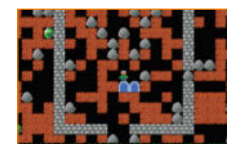
SUPAPLEX

■ Digital Integration ist bekannt für seine Flugsimulationen. Mit *Supaplex* hat das Studio aber auch einen *Boulder Dash*-Klon veröffentlicht. Der Hauptcharakter sieht aus wie ein roter Pac-Man, die Levels erinnern stark an Irrgärten. Ganz nett sind die zusätzlichen Animationen der Felsbrocken.



EMERALD MINE

■ Die deutsche *Boulder Dash*-Interpretation stammt von Kingsoft (siehe auch Heinrich Lenhardts Firmen-Archiv in diesem Heft). Dieser Klon für den Amiga bietet Neuerungen wie Bomben, Dynamit und zerstörbare Wände. Die Amöbe und explodierende Gegner wurden aber einfach aus dem Original kopiert. Entwickler Volker Wertich erschuf später die *Siedler*-Serie.



» [Amiga] Rockford schlüpft in unterschiedliche Rollen.

DIE SCHATZSUCHER

Weitere Videospiel-Charaktere, die auf der Suche nach Schmuckstücken und Edelsteinen sind.



PITFALL HARRY

■ Pitfall Harry hat ein Talent dazu, über Tümpel voller Krokodile zu springen und an Lianen zu schwingen. Dank dieser Fähigkeiten ist er zu einem der ersten virtuellen Schatzsucher geworden.



JIM DER SCHIFFSJUNGE

■ In Firebirds Booty versucht ein Schiffsjunge, ein Geisterschiff zu plündern. Dazu sammelt er dutzende bunte Schlüssel ein und wird nebenbei von einem Papagei belästigt.



DIZZY

■ Der Prinz des Yolk-Volks will in Treasure Island Dizzy eigentlich Urlaub in den Tropen machen. Doch plötzlich findet er sich auf einer Pirateninsel wieder und sucht nach 30 Goldmünzen.



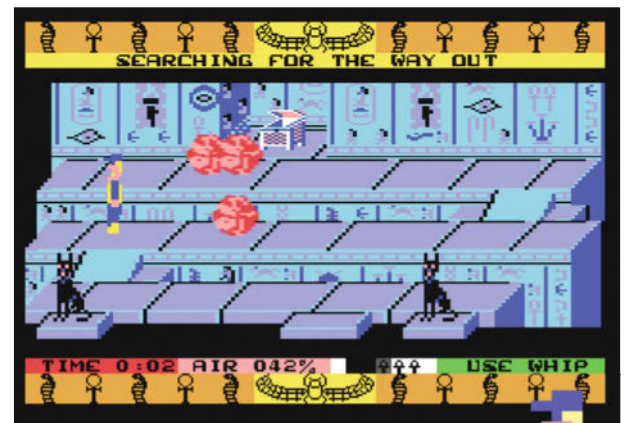
SABREMAN

■ Der Held aus Sabre Wulf spürt den vier Teilen eines Amuletts nach. In dem vertrackten Dschungel haben es Skorpione, Schlangen, Spinnen und der ein oder andere Zulu-Krieger auf ihn abgesehen.



GUYBRUSH THREEWOOD

■ Guybrush hat Pech in der Liebe und Pech bei der Schatzsuche. In Monkey Island 2 sucht er nach dem Big Whoop. Er muss nur vier Teile einer Schatzkarte finden. Okay, so einfach ist es doch nicht...



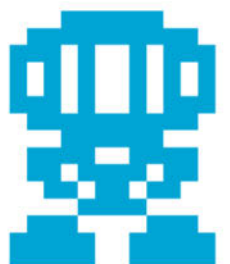
SIR ARTHUR PENDRAGON

■ Wir sind uns nicht sicher, ob der Aristokrat aus Entombed in irgendeiner Form mit dem legendären britischen König verwandt ist. Zumindest dürstet es beide nach mysteriösen Artefakten.



MAGIC KNIGHT

■ Mastertronic's Ritter im schlichten Design hatte seinen ersten Auftritt in Finders Keepers. Dort wird er von einem König beauftragt, ein passendes Geburtstagsgeschenk für die Prinzessin zu finden.



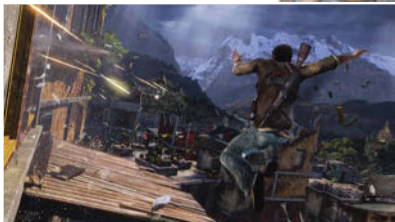
LARA CROFT

■ Wenn es um antike Relikte geht, ist Lara Croft sofort zur Stelle. Mit zwei Pistolen hat sie das nötige Rüstzeug, um es mit gefährlichen Raubtieren und sogar einem Tyrannosaurus Rex aufzunehmen.



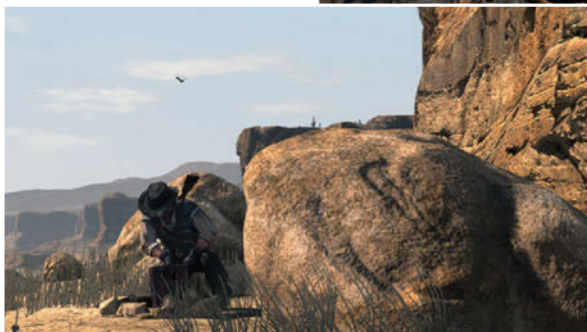
NATHAN DRAKE

■ Uns fällt kein anderer Spielcharakter mit dem Namen Nathan ein. Spätestens seit der Suche nach Marco Polos verschollener Flotte in *Uncharted 2* gehört er zu den coolsten Videospiel-Abenteurern.



JOHN MARSTON

■ Der Cowboy mit dem kantigen Kinn verbringt viel Zeit damit, nach Felsen oder Bäumen und den dort vergrabenen Schätzen zu suchen, obwohl er doch eigentlich Bösewichte erledigen sollte.



» [Atari 8-Bit] Die Diamanten zu erreichen kann höllisch schwer sein.

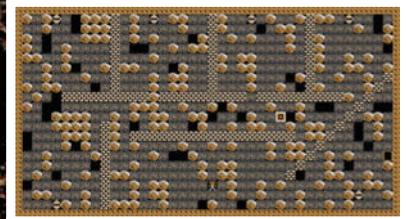
» In jedem *Boulder Dash* sind Spuren des ursprünglichen Rockford zu finden. «

RICHARD SPITALNY

► „echte“ Spielautomaten. „Data East hat auch die NES-Version in Japan vertrieben, JVC war der Publisher der Game-Boy- und NES-Versionen in Nordamerika, und Nintendo hat sie in Europa vertrieben.“ Ein weiteres *Boulder Dash*-Arcade-Spiel war *Rockford*: „Wir haben es auf einem Amiga entwickelt und den Computer dann in einen Spielautomaten gesteckt“, fasst Richard jene Portierung zusammen.

Die Arcade-Spiele von Data East fielen vor allem durch ihre gefällige Grafik auf. *Boulder Dash Part 2* besaß einen japanisch angehauchten Grafikstil. Rockford trug einen Schutzhelm, und die Höhlen folgten unterschiedlichen Grundthemen. Beispielsweise gab es einen Eis- und einen Dschungel-Level. Viele dieser Elemente haben es auch in Data Easts NES-Fassung, in die Game-Boy-Version von Beam Software und in Tecmos GBA-Spiel *Boulder Dash EX* geschafft. Letzteres erinnert ein wenig an ein Rollenspiel und erzählt sogar eine Geschichte samt Zwischensequenzen.

Mit dem technischen Fortschritt wurde die Grafik immer wichtiger, wie Richard erläutert: „Wir mussten den Look von Rockford anpassen. Leider war das ursprüngliche Charaktermodell der Atari- und Commodore-64-Versionen sehr pixelig. Wir konnten darauf also nicht aufbauen. Mir wäre es lieb gewesen, das Aussehen stärker an die alte Zeit anzulehnen, und das über die Jahrzehnte beizubehalten.“ Die Entwickler versuchen seitdem, in jedes *Boulder Dash*-Spiel zumindest eine kleine



» [C64] Das richtige Timing ist an vielen Stellen überlebenswichtig.

Hommage an den ursprünglichen Rockford einzubauen. Zum Beispiel ein weiß-rot-gestreiftes Oberteil, blinkende Augen oder ein wippendes Bein. „In jedem *Boulder Dash* gibt es eine Kleinigkeit, die an den guten alten Rockford erinnert.“

Über die Jahre hinweg hat First Star immer neue *Boulder Dash*-Versionen veröffentlicht. Dabei kamen sie nicht umhin, neue Spielmechaniken einzubauen. Sasa Skevin ist schon lange ein Fan der Serie und hat *Boulder Dash ME* (ein Handy-Spiel aus dem Jahr 2002) programmiert. Er beschreibt einige Neuerungen, die sein Spiel bot:

„Rockford nutzte darin besondere Gegenstände. Zum Beispiel einen magischen Hammer oder Bomben, die ähnlich wie in *Bomberman* funktionierten. Außerdem konnte er Felsbrocken aus dem Weg treten und so Gegner töten. Die Höhlen ließen sich drehen und sorgten so für eine neue Spielerfahrung.“ Letzteres war eine besonders clevere Mechanik, die zum ersten Mal in *Boulder Dash EX* vertreten war. Indem Spieler den Level drehten, verschoben sich auch die Felsen, und neue Wege öffneten sich.

Auch in anderen Serienteilen gab es Gameplay-Ergänzungen. *Boulder Dash: Rocks!* bot eine Strahlenkanone sowie Dynamit. Und in *Boulder Dash XL* gab es einen Teleskoparm. In diesem Spiel war auch ein weiblicher Rockford vertreten: Die Heldin trug den Namen Crystal. „Crystal war meine Idee“, offenbart Richard. „Anhand der Bestenlisten von *Boulder Dash Treasure Pleasure* und *Boulder Dash Pirate's Quest* ist erkennbar, dass viele Spieler Crystal gespielt haben. Frauen waren schon immer stark unter den *Boulder Dash*-Fans vertreten,



» [C64] Ein kniffliger Bonus-Level.

MEHR VON FIRST STAR

Richard Spitalnys Unternehmen brachte nicht nur *Boulder Dash* heraus.

ASTRO CHASE

■ First Stars allererster Titel war ein rasantes Weltraum-Action-Spiel. Mit einem untertassenförmigen Raumschiff versucht ihr, die Erde zu retten. Ein spaßiger, wenn auch ziemlich einfacher Shooter. Mit *Astro Chase 3D* ist im Jahr 1994 ein Remake für den Mac erschienen.



BRISTLES

■ In *Bristles* schlüpft ihr in die Rolle eines Raumgestalters und malt Häuser an. Es warten allerlei Gefahren auf euch – zum Beispiel Eimer mit Beinen. Auch Brenda die Göre erschwert euch die Arbeit. Sie hinterlässt überall ihre Handabdrücke und hat es auf euren Pinsel abgesehen.



FLIP & FLOP

■ In diesem isometrischen Actionspiel mimen zwei Tiere die Helden: Flip das Känguru und Flop der Affe. Sie werden von einem Zoowärter verfolgt und müssen alle bunten Kacheln berühren, um den Level erfolgreich zu beenden. Zwei Spieler kontrollieren abwechselnd ein Tier.



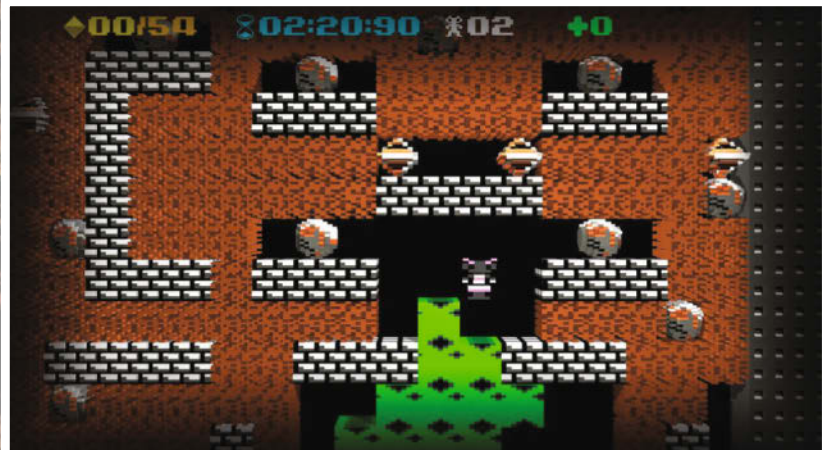
SPY VS SPY II: THE ISLAND CAPER

■ *The Island Caper* gilt als der beste Teil der *Spy Vs Spy*-Trilogie. Ihr spielt die Comic-Agenten aus dem MAD-Magazin, die auf einer Insel im Pazifik gestrandet sind. Dort sucht ihr nach geheimen Raketentplänen. Wie der Vorgänger macht auch dieses Spiel zu zweit am meisten Spaß.



SECURITY ALERT

■ *Security Alert* ist ein weniger bekanntes First-Star-Spiel. Mit seinen Puzzle- und Action-Elementen erinnert es an den Film *Entrapment*. Ihr spielt einen Einbrecher und umgeht Alarmanlagen und Sicherheitskameras. Unter anderem raubt ihr einen Juwelier und eine Botschaft aus.



» [Xbox 360] Der Retro-Modus in *Boulder Dash XL*.

► deshalb sollten sie auch als weiblicher Rockford spielen können.“

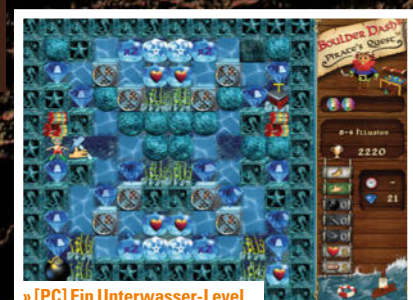
Fans des Originals dürften sich besonders über den Retro-Modus in *Boulder Dash XL* gefreut haben. In diesem wurden der „klassische“ Rockford und die ursprünglichen Levels in 3D dargestellt. Laut Richard war First Star darauf aus, dem altbekannten Gameplay und Physik-Modell einen frischen Anstrich zu verpassen. „Es stand von Anfang an fest, dass wir einen Retro-Modus einbauen werden. Wir haben aber lange darüber diskutiert, ob wir wirklich die alten Levels verwenden sollten. Auf der anderen Seite wollten wir auch den Puzzle-Aspekt stärker betonen. Deshalb haben wir den Puzzle-Modus entworfen.“ Der Fokus lag dort auf der Denkleistung der Spieler und nicht auf der Schnelligkeit oder der Hand-Augen-Koordination.

Wenn ihr jetzt auf eine echte *Boulder Dash*-Retro-Erfahrung aus seid, dürfte Sasa genau das Richtige für euch haben: *Boulder Dash – The Full Collection HD* ist eine Sammlung bestehend aus *Boulder Dash I* und *II*, dem *Construction Kit* und beiden ME-Titeln. Das Spiel ist für Android-Geräte erhältlich. „Aufgrund der Eingabe per Touchscreen haben wir die Spielgeschwindigkeit im Vergleich zu C64-Version gesenkt“, erläutert er. „Retro-Fans können sich über die ursprüngliche *Boulder Dash*-Grafik, die bekannten Sound-Effekte und vor allem Höhlen freuen.“

Am Original gefiel ihm die Vielfalt am besten: „Jeder Level ließ sich auf mehrere Arten und Weisen beenden. *Boulder Dash* hat Spielern vor allem logisches Denken abverlangt und sie dazu angehalten, die Puzzles so schnell wie möglich zu lösen.“ First Star hat sogar für Besitzer alter Hardware noch etwas im Angebot. Vor Kurzem ist die limitierte Atari-2600-Version von *Boulder Dash* erschienen, eine Intellivision-Fassung soll bald folgen.

Mehr als 30 Jahre ist es nun her, dass Chris Gray die ersten Ideen für *Boulder Dash* hatte. Seitdem sind dutzende Spiele in der Serie erschienen. Chris hat inzwischen ein neues Entwicklerstudio – Tapstar Games – gegründet. Der Fokus des Studios liegt auf mobilen Geräten. Ratet mal, an welchem Projekt die Entwickler gerade arbeiten...

„Ich hatte mir gedacht, dass ich mal mit Richard reden könnte. Vielleicht wollte er ja irgendwas mit *Boulder Dash* machen“, erzählt Chris. „Was mich am meisten an First Star beeindruckt, ist, dass sie die Serie schon so lange am Leben halten. Mich freut es, dass Leuten das Spiel Spaß gemacht hat und sie sich immer noch daran erinnern. Wir wollen jetzt unser Bestes geben und mit *Boulder*



» [PC] Ein Unterwasser-Level.

» Wir haben viel herumprobiert, um das Spiel moderner zu machen. «

PETER LIEPA



» [Xbox 360] In Boulder Dash XL hat Rockford einen Teleskoparm.

Dash 30th Anniversary eine moderne Fassung abliefern.“

Es ist das erste Mal seit 1984, dass der eigentliche Erfinder Chris an einem Boulder Dash arbeitet. Es hat aber auch noch ein anderer alter Bekannter seine Finger im Spiel: Peter Liepa. Chris erinnert sich der alten Tage wie folgt: „Er war damals doppelt so alt wie ich und wusste genau, was er wollte. Wir waren nicht immer derselben Ansicht, aber so lief das eben. Am Ende hat alles funktioniert. Ich kann mich nicht beschweren!“ Das neue Spiel hat Chris zum Anlass genommen, den Kontakt zu Peter zu reaktivieren. „Ich war mir sicher, dass sich da eine interessante Dynamik ergeben würde. Es hat Spaß gemacht, die alten Gesichter wiederzusehen.“

Auch Peter ist über die erneute Zusammenarbeit erfreut: „Mit diesem Spiel wollen wir den Look, das Spielgefühl und die Physik-Effekte modernisieren.“ Die Physik hat die Entwickler aber vor Probleme gestellt, da Änderungen daran sofort die Spielbarkeit beeinträchtigen können. Deshalb haben sie die Grundstruktur des Originals letztendlich beibehalten. „Wir haben an der Grafik und dem Sound gearbeitet, wollten uns aber nicht komplett vom Original entfernen. Bei der Größe der Höhlen, den Animationen und Effekten sind uns diesmal keine Grenzen gesetzt.“

„Ein 30-jähriges Jubiläum kommt in dieser Branche nicht so oft vor. Und noch seltener dürfte es sein, dass daran die Entwickler und der Publisher des Originals beteiligt sind“, sagt Richard. Er ist sichtlich stolz. Das Jubiläumsspiel könnte bereits für

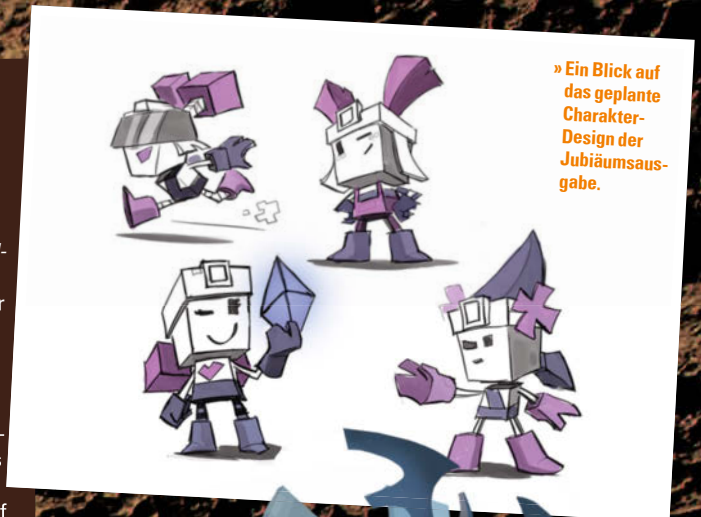
iOS- und Android-Geräte erschienen sein, wenn ihr diese Retro Gamer-Ausgabe in Händen haltet. Versionen für den PC, Mac und noch nicht weiter spezifizierte Konsolen sollen folgen. Boulder Dash – 30th Anniversary wird zudem einen Level-Editor besitzen. Es ist das erste Mal seit dem Boulder Dash Construction Kit, dass Spieler ihre eigenen Höhlen entwerfen und miteinander teilen können.

Weitere Neuerungen: In manchen Fällen bewegt sich Rockford nun diagonal durch die Levels. „Dadurch ergeben sich neue Design-Möglichkeiten, außerdem können wir das Aussehen der Höhlen so etwas verändern“, erklärt Richard. „Ich hoffe, Spielern fallen die kleinen Anspielungen auf den ursprünglichen Rockford auf.“ Crystal wird übrigens auch mit von der Partie sein.

Am Ende unseres langen Gesprächs reden wir mit Chris darüber, wie es sich anfühlt, nach so langer Zeit wieder an Boulder Dash zu arbeiten. Entwickeln Peter und er jetzt auch zusammen neue Höhlen? „Ja, wir können irgendwann ja mal etwas in die Richtung ‚Liepa gegen Gray‘ machen – nur zum Spaß!“ Für uns klingt das nach einem interessanten Wettkampf.

Vielen Dank an Richard Spitalny, Chris Gray, Peter Liepa, Arno Weber von Arno's Boulder Dash Fansite, Tapstar Games und SoMa Play Inc, die den Artikel ermöglicht haben.

» [iOS] Das neue Boulder Dash soll diagonale Bewegungen erlauben.



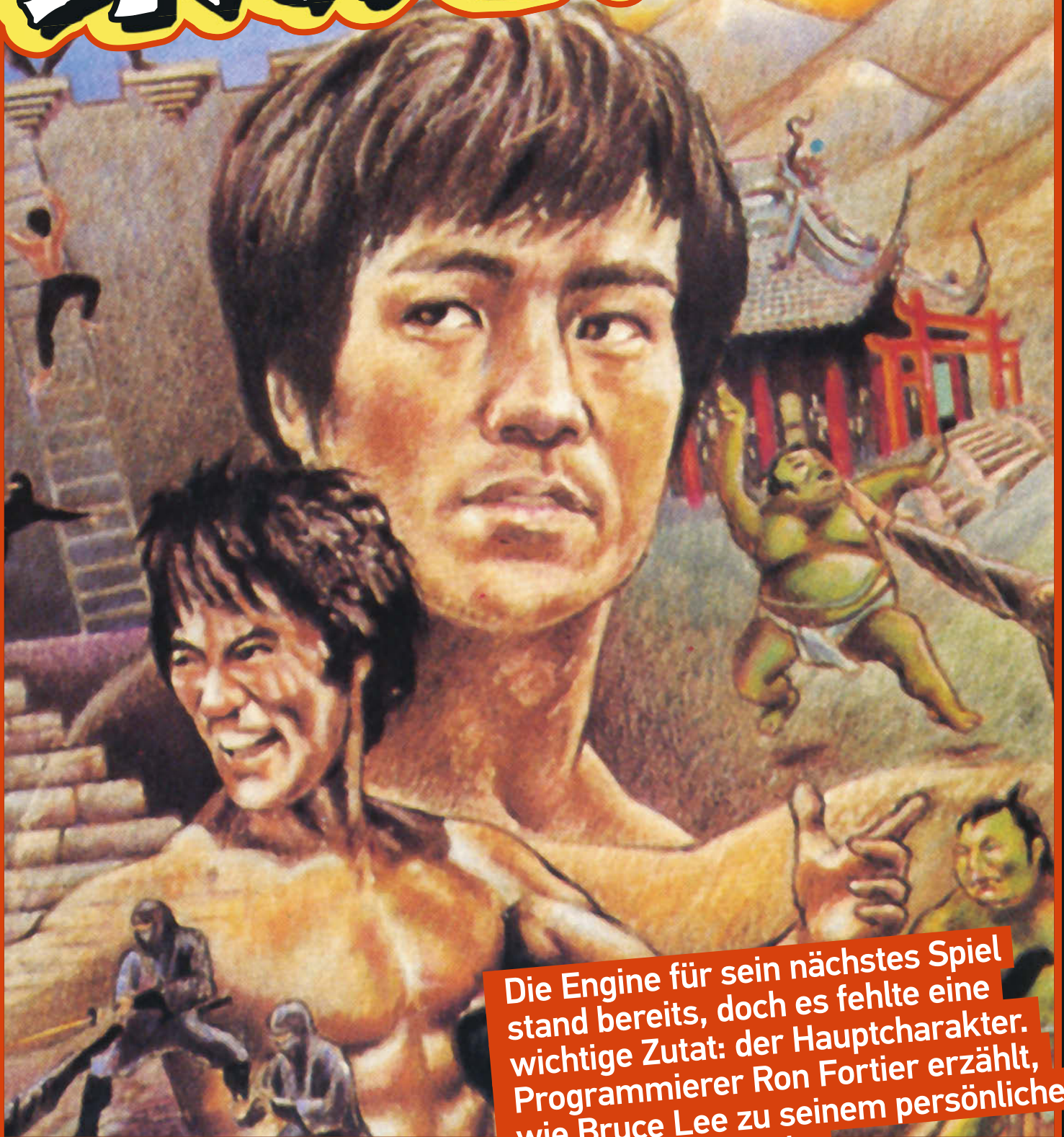
» Ein Blick auf das geplante Charakter-Design der Jubiläumsausgabe.

» Das 2014er Boulder Dash soll frische Schauplätze bieten.



» Eine Auswahl an (Boss-)Gegnern, die euch im iOS-Spiel erwarten.

BRUCE LEE



Die Engine für sein nächstes Spiel stand bereits, doch es fehlte eine wichtige Zutat: der Hauptcharakter. Programmierer Ron Fortier erzählt, wie Bruce Lee zu seinem persönlichen 8-Bit-Helden wurde.



Is sich der Datasoft-Programmierer Ron Fortier nach der Konvertierung von Zaxxon auf Atari 400/800 Gedanken über sein

nächstes Spiel machte, hatte er bereits ziemlich genaue Vorstellungen. Die Engine war jedenfalls schon fertig, bevor er überhaupt die Freigabe für das neue Projekt erhielt. Klar war jedoch: Es sollte ein Lizenztitel werden – nur, zu welcher Vorlage?

„Ich programmierte eine Spiele-Engine, ohne zu wissen wofür. Der Spieler konnte umherlaufen und mit dem Hintergrund interagieren, aber es fehlte mir noch der Hauptcharakter beziehungsweise das Thema. Es war für mich eher ein Sandkasten, eine Testumgebung, ob mein angedachter Mix aus Mix aus Puzzle und Action aus technischer Sicht so funktioniert, wie ich es mir vorstellte.“ Später sollte aus diesem Grundgerüst der Karate-Plattformer *Bruce Lee* entstehen. Ron fährt fort: „Wir wussten, es würde etwas Besonderes werden. Es gab viele große Lizenzen mit Potenzial, und keine war besser als Bruce Lee. Der Name war allen bekannt, und er weckte sofort Erwartungen an das Spielprinzip.“

Die Vorarbeit für das Spieldesign leistete Ron, während er die genaue Funktionsweise des 8-Bit-Atari-Computers ergründete. „Der Ursprung des Spielprinzips geht auf Nachforschungen zu den ANTIC-, CTIA- und GTIA-Prozessoren zurück. Ich war fasziniert davon, wie sie die Kollisionsabfrage mit Hilfe von Farben bewerkstelligten. *Bruce Lee* musste in 32 KB passen. Der Prozessor lief



»[C64] Gleich zu Beginn stoßt ihr auf den Ninja und den Sumokämpfer Green Yamo.

» Es gab viele große Lizenzen mit Potenzial, und keine war besser als Bruce Lee.«

RON FORTIER

nur mit 0,8 MHz, da zählte also jeder einzelne Taktzyklus.“ Entwickelt wurde *Bruce Lee* für den Atari allerdings auf einem Konkurrenzsystem, dem Apple II. Ron erklärt das Fremdgehen: „Es steckte schließlich in beiden System ein 6502-Prozessor. Da der Code nichts mit dem Betriebssystem zu tun hatte, konnten wir ihn ohne Probleme vom Apple II auf den Atari übertragen.“

Die generelle Spielmechanik schaute sich Ron von den Bruce-Lee-Filmen und dem Martial-Arts-Genre ab: „Ich war damals ein großer Fan des Genres und kannte mich gut darin aus.

Die drei Grundmechaniken waren klar: Plattform-Erkundung, Timing und Kämpfe. Ich wollte auch, dass Grafik und Sound den Spieler zum Erforschen und Interagieren animieren. Diese Kernmechaniken gaben dann das Design vor.“

Ein großes Problem war der geringe Speicher, wie uns Ron verrät: „Der Grafiker Kelly Day und ich arbeiteten an den Animationen, und die mussten exakt in den hierfür vorgesehenen Speicher passen. Als Kelly die Grundposen so weit hatte, machte ich mich per Code an die Animationen. Schon die Änderung im Timing

MAKING OF: BRUCE LEE

FAKTEN

- » PUBLISHER: DATASOFT
- » ENTWICKLER: RON FORTIER UND KELLY DAY
- » ERSCHIENEN: 1983
- » PLATTFORM: ATARI 8-BIT
- » GENRE: PLATTFORMER/BEAT-EM-UP



BRUCE LEE GRUNDWISSEN

■ Die 20 herausfordernden Levels von *Bruce Lee* bieten eine gesunde Mischung aus Hüpfspiel und Beat-em-up. Auf dem Weg zu eurem Ziel – ihr sollt einem bösen Zauberer das Handwerk legen – lässt euch das Spiel viele Freiheiten. Obwohl ihr mit Laternen Tore öffnet, steht ihr häufig vor Situationen, in denen ihr nach Wahl kämpfen oder flüchten könnt.

MARTIAL-ARTS-SPIELE-HELP

Weitere Spiele mit Bruce Lee in der Hauptrolle.



BRUCE LEE LIVES

SYSTEM: PC JAHR: 1989

■ Erwartet von *Bruce Lee Lives* vieles, aber bloß keinen ausgewogenen Schwierigkeitsgrad. Das Spiel fängt schwer an und wird... noch schwerer. Eure Angriffe erfordern eine perfekte Positionierung zu den Gegnern, die wiederum schnell lernen, eure Lieblingsattacken zu kontern. Mit etwas Übung ist es dennoch machbar.



DRAGON: THE BRUCE LEE STORY

SYSTEM: Diverse JAHR: 1993

■ Aus dem gleichnamigen Film gingen gleich zwei Spiele hervor: Für Mega Drive, SNES und Jaguar erschien ein Prügler, der sich auf die besten Filmszenen konzentriert. Für Master System und Game Gear kam ein Plattformer mit Schlüsselmomenten aus Bruces Leben. Beide Umsetzungen sind brauchbar.



BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON

SYSTEM: Xbox JAHR: 2002

■ Ursprünglich sollte dieser Titel der Auftakt zu einer ganzen Reihe von Spielen sein. Die Entwickler taten jedoch alles dafür, dass daraus nichts werden sollte: Grafik und Sound waren mies, das grauenhafte Zielsystem gab dem Spiel den Rest.



BRUCE LEE: RETURN OF THE LEGEND

SYSTEM: Game Boy Advance JAHR: 2003

■ Im Kern ist *Return of the Legend* ein spielbarer Bruce-Lee-Film. Ihr steuert Hai Feng, einen Mann, der sich an seinem Meister rächen möchte. Soundtrack, Outfits und ikonische Kampfmoves – dieses Spiel ist Beat-em-up-Fanservice pur.



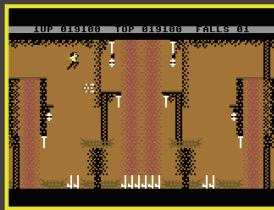
» [Atari 8-Bit] Mit Laternen öffnet ihr neue Durchgänge.



» [Atari 8-Bit] Dieser gegenlose Abschnitt erfordert pixelgenaue Sprünge.

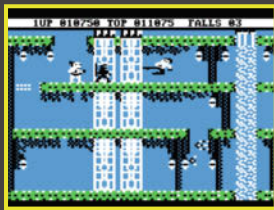
KONVERTIERUNGEN

So schlug sich *Bruce Lee* auf anderen Plattformen.



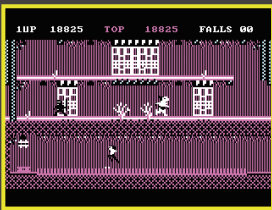
COMMODORE 64

■ Ein originalgetreuer Port – wie zu erwarten, wenn er direkt aus der Feder des ursprünglichen Programmiererteams stammt. Es läuft sogar besser als auf dem Atari und hört sich besser an.



APPLE II

■ Kelly Day leistete bei der Anpassung der Grafiken vom Atari auf den Apple II mit seiner begrenzten Farbpalette beste Arbeit. Ansonsten kopiert der Port genau das Original.



PC

■ Die Umsetzung von *Bruce Lee* für den PC spielt sich richtig gut. Die Steuerung ist gelungen, die Kollisionsabfrage auf den Punkt und die Animationen flüssig. Nur die Farben sind zu grell.



PCJR

■ Auf dem IBM-System erhaltet ihr durch den 16-Farben-Modus den insgesamt besseren PC-Port. Ansonsten sind beide Versionen nahezu identisch. Komischerweise ist Green Yamo hier blau.



ZX SPECTRUM

■ Die ungewöhnlich schnellen Flying Kicks sind ungewohnt. Abseits der Mechaniken ist die Umsetzung für den Spectrum aber durchaus solide und auf jeden Fall einen Blick wert.

► einer Bewegung um eine Sechzigstelsekunde führte dazu, dass sich der Held anders anfühlte.“

Anders als in Rons *Zaxxon*-Adaption steuerte die Grafiken für die Charaktere – dazu zählte auch ein schwarzgekleideter Ninja – Kelly Day bei. Zu dieser Zeit fing man bei Data-soft gerade damit an, mit Grafikeditoren zu arbeiten: „Alle wussten, dass Programmierer ganz schreckliche Grafiker waren. Also entschied man sich dazu, lieber Spezialisten an die neuen Werkzeuge zu lassen. Kelly war ein begnadeter Künstler, der sich bestens mit den Limitierungen der Hardware auskannte und diese für seine Zwecke auszureizen wusste.“

Auch mit den sogenannten Player-Missile-Grafiken des Ataris, am

ehesten mit Sprites zu vergleichen, kannte sich Kelly Day aus. Ron beschreibt die damalige Herausforderung: „Wenn man die einzelnen Missiles nebeneinander positionierte, konnte ein guter Grafiker einen einfarbigen Charakter wie den Ninja erschaffen. Kellys Arbeit war angesichts der Limitierung einfach nur unglaublich. Er musste mit der geringen Auflösung klarkommen und konnte die Hintergrundgrafiken nur aus einer vorgegebenen Zahl von Zeichen aufbauen. Diese Zeichen musste er sich also so ausdenken, dass er möglichst viele Hintergründe daraus basteln konnte.“

Während Kelly für die Hintergründe sorgte, bastelte Ron die interaktiven Levels. Zu diesem Zweck hatten die beiden Regeln entwickelt,



» [Atari 8-Bit] Die Stacheln würden Bruce einen grausigen Tod bescheren.

die über die möglichen Interaktionen mit bestimmten Elementen Auskunft gaben. Also etwa, an welchen Stellen Bruce Lee klettern kann, dass er nicht durch bestimmte Objekte hindurchlaufen darf, und so weiter. Als sie das geklärt hatten, machte sich Kelly an die Arbeit und erstellte den zunächst statischen Level. Jon fährt fort: „Für das Basislayout griff er auf Skizzen zurück. Er zeichnete die Grafiken für die Hintergründe und gab sie mir als Speicherblöcke, die ich wiederum zum Leben erweckte. Ein eigens erstelltes Programm erleichterte mir die Animationen des Spielers und der Hintergründe.“

Sprünge, Schläge und Tritte bestanden aus spezifischen Sequenzen von Frames. Jede von ihnen bewegte Bruce oder die Charaktere in einer bestimmten Weise durch die Szenerie. Das Hintergrund-Animationssystem ließ die statischen Bildschirme lebendig wirken. Alle Trigger, Puzzles und so weiter mussten einzeln angepasst werden. Die Szenen hatten alle ein vorgegebenes Timing, sodass der

Spieler seine Aktionen genau planen und sich bis zur nächsten sicheren

Stelle vorkämpfen konnte. Das Design war auf ein Hindernis je Bildschirm und zahlreiche Hürden für einen ganzen Level ausgelegt.

Die Gestaltung der Levels verlangte den beiden Entwicklern alles ab, wie Ron erklärt: „Wenn ich eine neue Grafik brauchte, um ein Puzzle zu erstellen, erstellte Kelly diese für mich, und sie überschrieb dann einen bestehenden Teil des Hintergrunds. Stacheln, Fackeln, die Geschwindigkeit von Laufbändern und die Eigenschaften von feindlichen Charakteren – all das musste mit jeder Änderung neu abgestimmt werden.“ Das Leveldesign orientierte sich auch immer ein wenig daran, was wie gut funktionierte. Dafür spannten Jon und Kelly ihre Kollegen aus anderen Abteilungen bei Data-soft ein: „Die internen Entwicklungsteams saßen alle nur wenige Meter auseinander, wir testeten die Spiele immer untereinander. Als mehr und mehr Levels spielbar wurden, schälten sich die beliebtesten Elemente der Tester heraus, und diese bauten wir dann verstärkt in den noch folgenden Levels ein.“

Zum Feintuning der Levels gehörte auch, sich Gedanken über die Ein- und Ausgänge sowie die Interaktionen der Gegner mit der Umgebung zu machen. „Gleich nachdem ich die Hintergründe auswählte, überlegte ich mir, wo ich den Ninja und den Green Yamo platziere. Ich wollte, dass die Gegner ein festes Element des Spiels sind – also war es wichtig, dass sie Bruce auch verfolgen können. Die Platzierung solcher Elemente hat sich häufig geändert. Auch musste es Sinn ergeben, an welcher Stelle Bruce den nächsten Bildschirm betritt. Einige Abschnitte sollten einfacher ausfallen, damit der Spieler auch mal verschnaufen kann. In anderen wiederum sollte er sofort angegriffen werden.“

Zusätzlich wollte Ron animierte Kulissen wie Wasserfälle und bewegliche Elektrofalten in die Levels einbauen. „Das Geniale an Zeichensatz-Animation ist, dass du ein Zeichen veränderst, und überall auf dem Bildschirm sieht man die Ände-

» Einige Abschnitte sollten einfacher und ruhiger ausfallen. In anderen wiederum sollte er sofort angegriffen werden.«

RON FORTIER

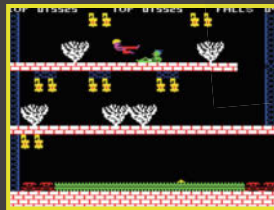


» [Atari 8-Bit] Die Levels sind gespickt mit Geschicklichkeitstests.



SCHNEIDER CPC

■ Wie auch der C64-Port emuliert die Schneider-Version das Original sehr ordentlich. Die Farben sind etwas heller, der Sound etwas schwächer, und die Gegner stecken mehr ein.



BBC MICRO

■ Bei der lilastichigen und hellen Farbgebung wirkt der Held wie ein Fremdkörper. Schlimmer ist aber, dass in dieser Version der Ninja und einige andere Gameplay-Elemente komplett fehlen.



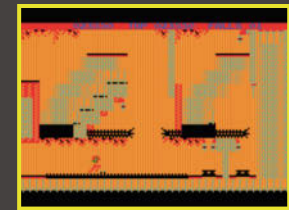
MSX

■ Die MSX-Konvertierung erinnert stark an das Original und kann auch bei der Geschwindigkeit mithalten. Die Gegner vertragen jedoch mehr Treffer und Yamo greift auch beim Klettern an.



PC-88

■ Über der Erdoberfläche heben sich Bruce, der Ninja und (der blaue) Yamo genügend von den Hintergründen ab. In den Untergrund-Levels sind sie jedoch kaum zu erkennen.

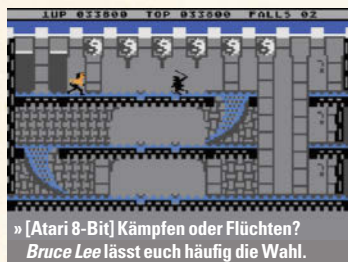


FM-7

■ Auf den ersten Blick ist *Bruce Lee* auf dem FM-7 identisch zum PC-88-Port. Aus vermutlich technischen Gründen ist die Steuerung jedoch unbrauchbar, außerdem flackert das Spiel.



» [Atari 8-Bit] Der grüne Sumoringer und der schwarze Ninja warten schon auf Bruce.



» [Atari 8-Bit] Kämpfen oder Flüchten? *Bruce Lee* lässt euch häufig die Wahl.



» [Atari 8-Bit] Der Zauberer versucht Bruce mit Magie aufzuhalten.

rung. Ich musste also gerade mal acht Bytes im Speicher verschieben, und ein ganzer Abschnitt des Bildschirms schien sich zu bewegen. Das war viel schneller, als diesen ganzen Bildschirmbereich zu verändern. Die Zeichensatz-Animationen kombiniert mit Hardwarekollisionen erlaubten es mir, Bruce mit animierten Hintergründen der interagieren zu lassen.“

Die brachialen Kämpfe zwischen dem Protagonisten und seinen Gegnern erforderten nicht weniger Arbeit seitens Ron. „Ich erstellte eine Finite State Machine (*Endlicher Automat*; im Prinzip eine Wenn-dann-Routine, Anm. d. Red.) für jedes Zeichen, also für Leerlauf, Attacke, Schlag und Tritt. Ich programmierte die FSM so, dass sie den Status jedes Zeichens von der Position der Spielfigur abhängig macht. Da jedes Zeichen unabhängig war, konnte ich auf einfache Weise die Triggermechanismen verändern.“

Als Nebenprodukt aus dem zusätzlichen Programmieraufwand entstand auch ein einzigartiger Zwei-Spieler-Modus: „Den Titel für zwei

menschliche Spieler zu designen, war unmöglich. Stattdessen konnte aber ein Freund einen der Gegner übernehmen und den Hauptcharakter ärgern. Die NPCs per Joystick steuern zu lassen, war kein großer Aufwand.“

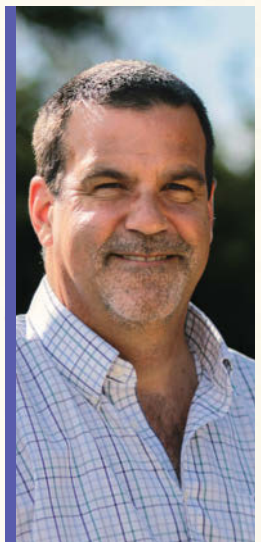
Viel Wert legte Ron auch auf die Austarierung des Schwierigkeitsgrads von *Bruce Lee*: „Jeder Designer zielt darauf ab, in seine Titel sowohl einfache als auch schwere Abschnitte einzufügen. Weder möchte man, dass der Spieler einfach durch die Levels durchlaufen kann, noch möchte man ihn frustrieren. Zum Glück hatte ich ein Entwicklungssystem, mit dem ich Änderungen schnell ausprobieren und auf ihre Tauglichkeit prüfen konnte.“

Besonders schöne Erinnerungen hat Ron auch an die Zeit nach der Veröffentlichung von *Bruce Lee*, was vor allem mit den Verkaufszahlen der Atari-Version und den darauf folgenden Konvertierungen zu tun hat: „Ich war von dem Erfolg überwältigt. Es war eines der Spiele, die jeder besaß. Die erste Umsetzung war die für den C64. Weil der Commodore mehr RAM und

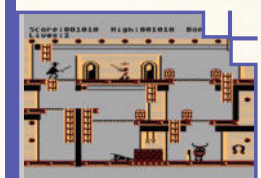
25 Prozent mehr CPU hatte, entschied ich mich dazu, einfach einen Atari-Emulator zu schreiben. Die Versionen für Apple, PC und PCjr wurden ebenfalls intern gestemmt, ich konnte also mit den Programmierern zusammenarbeiten. Im Gegensatz zur MSX-Fassung: Da die Kommunikation mit dem externen Team damals noch umständlicher war, konnten wir nicht so viel zur Qualität beitragen.“

Ob er im Nachhinein irgendetwas an *Bruce Lee* ändern würde? Obwohl er sehr stolz auf sein Spiel ist, fällt Ron auf Anhieb ein Punkt ein: „Der damalige Datasoft-Chef kam nicht ganz mit dem Spiel zurecht und forderte mich auf, es ein wenig zu entschärfen. Hätte ich die Wahl gehabt, hätte ich nichts daran geändert. Trotzdem habe ich mit *Bruce Lee* ein Spiel geschaffen, das ich auch selber spielen wollte. Am Ende hat es sich also gelohnt. Und wenn sich das Team auch nach Release noch freiwillig mit einem Spiel beschäftigt, ist das wirklich kein schlechtes Zeichen.“

Vielen Dank an Ron Fortier für seine Unterstützung.



» Vor *Bruce Lee* arbeitete Ron Fortier am Atari-Port von *Zaxxon*.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

CONAN: HALL OF VOLTA
SYSTEM: ATARI 8-BIT, C64
JAHR: 1984

THE GOONIES
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1986

ZORRO (BILD)
SYSTEM: ATARI 8-BIT, C64
JAHR: 1985

HISTORIE

ELITE

ES IST EINES DER EINFLUSSREICHSTEN SPIELE ALLER ZEITEN UND WURDE SO POPULÄR, DASS FAST JEDER ACORN-BESITZER ES KAUFTE. ABER WIE WURDE *ELITE* DIESER ZEITLOSE KLASSIKER? WANN ZERSTRITTEN SICH DIE BEIDEN SCHÖPFER IAN BELL UND DAVID BRABEN? WAS MACHT DAS REMAKE VON LETZTEREM, *ELITE DANGEROUS*? **RETRO GAMER** HAT MIT BEIDEN SCHÖPFERN GESPROCHEN.



» [C64] Jetzt nur nicht die Nerven verlieren: Anflug auf eine Coriolis-Station.



Der Weltraum bedeutet für jeden etwas anderes. Für James T. Kirk sind es unendliche Weiten, mit Orten, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Regisseur Ridley Scott betrachte ihn als ein Grab, in dem niemand deine Schreie hört. Für die damals 19-jährigen Studenten des Jesus Colleges in Cambridge, David Braben und Ian Bell, war es hingegen ein grenzenloser Ort, an dem potenziell alles möglich war. 1984 beeindruckten sie hunderttausende Spieler mit diesen Möglichkeiten. Mit einem dicken Handbuch und dem stolzen Preis von 17 Britischen Pfund, was für Spiele der damaligen Zeit sehr viel Geld war, stellte Brabens und Bells episches Weltraum-Handelsspiel gewiss nichts für Mutlose dar.

Die 65-seitige Anleitung zur Welt von *Elite* war sehr schwer zu erfassen, da sie vom politischen Profil bis hin zu den vielen Alien-Rassen alles abdeckte, was man sich nur vorstellen kann. Das war eindeutig dem Ausmaß der Vision von Braben und Bell geschuldet, die im Handbuch sogar Gesetze, Regeln und andere Details aufführten, die absolut keinen Belang für das Spielsystem von *Elite* hatten. So stand darin zum Handel mit einer der Alien-Rassen, man müsse man immer folgende drei Regeln befolgen: die Körpersprache der betreffenden Aliens lernen, den eigenen Körperduft überdecken und keine versteckten Waffen bei sich tragen. Klingt spannend, nur handelte man weder mit anderen Rassen (außer dass sich die Beschreibung eines Planeten änderte), noch machte man mehr, als im Handelsbildschirm Zahlen zu inkrementieren oder zu dekrementieren. Aber solche Auswüchse der Fantasie halfen dabei, vor dem inneren Auge des Spielers ein glaubhaftes Universum entstehen zu lassen.

BioWares *Mass Effect* wurde vielfach für seine spielinterne Profildatenbank gelobt, die dem Spieler hilft, die Spielwelt besser zu verstehen. Genau dasselbe gelang 23 Jahre zuvor einem einfachen 8-Bit-Spiel – und manche würden gar behaupten, *Elite* gelang es besser! *Elite* räumte den Spieler einen großen Handlungsspielraum ein und erschuf eine realistische Umgebung, die sich 1984 äußerst frisch und spannend anfühlte. Aber auch heute noch ist es eine Freude, *Elite* zu spielen. Gut, die damals beeindruckenden Drahtmuster-ähnlichen Raumschiffe sehen aus heutiger Sicht erschreckend aus, das Handelssystem wirkt stark simplifiziert und das Weltall mit seinen Tausenden von Planeten stammt klar aus dem Zufallsgenerator (es ist allerdings, durch Vorgabe des Seed-Werts, bei jedem Spieler dasselbe zufällig erzeugte Weltall).

Aber all das ist schnell vergessen, wenn man erst mal in seiner Cobra MK III Platz genommen hat, um die erstaunlich glaubwürdige Welt von *Elite* zu erkunden. Mit denselben alten Herausforderungen, die da lauten: Wie mache ich aus meinen anfänglich 100 Credits 200? Und wie, verflucht noch mal, lande ich nach dem Hyperraumflug manuell auf einer der sich drehenden Coriolis-Raumstationen? David Braben und Ian Bell müssen sehr zufrieden damit sein, dass ihr Spiel heute noch fast so viel Spaß macht wie damals. Noch erstaunlicher ist nur, dass das gigantische Universum auf lumpigen 32 KB Speicher Platz findet.

„Ich bekam einen Acorn Atom, bevor ich zur Uni ging“, erinnert sich David Braben an das Gerät, das die Grundlage seiner Karriere war. Braben erhielt ihn 1980 als Weihnachtsgeschenk und baute ihn im neuen Jahr zusammen – damals wurden Computer noch als Bausatz geliefert. Beim ersten Start zeigte der Atom nur

BASIC

>

an. Mehr Benutzerführung brauchte Braben nicht und begann früh damit, Umsetzungen klassischer Automaten Spiele zu schreiben.

Die bekannteste davon ist wohl die auf Basis von *Missile Command*, die er *Nuclear War* nannte. „Von Band lud ich das Bild von der Spielwelt, das ich mit einem Chinagraph-Stift auf meinem Fernsehmonitor gemalt hatte, und zeichnete anschließend jeden einzelnen Pixel auf“, erinnert er sich. „Die Idee war, entweder Russland oder Amerika zu spielen und immer weiter Raketen auf den anderen abzufeuern, um die feindliche Stadt zu zerstören. Die Punktzahl resultierte aus der Anzahl der erzeugten Opfer. Das war nicht gerade politisch korrekt, aber so fing alles an.“

Nuclear War gab es nie als Ladenversion. Die Erfahrungen damit halfen Braben jedoch dabei, die Feinheiten der Assemblersprache besser zu verstehen, die ein deutlich schnelleres Arbeiten ermöglichte als BASIC und somit die Entwicklung von *Elite* beschleunigte. Nachdem Braben die

ELITE A-Z

A steht für Adder – ein bei Piraten beliebtes, schnelles Kampfschiff mit starken Energieschilden.

B steht für David Braben und Ian Bell – Die beiden Schöpfer von *Elite*. Braben setzte die Serie mit *Frontier*; *First Encounters* und neuerdings *Elite Dangerous* fort.

C steht für Cobra Mk III – Das Raumschiff eures Piloten im ersten *Elite*, das auch im Ladebildschirm zu sehen ist.

D steht fürs Dockmanöver – David Braben und Ian Bell liebten beide das aus *2001: Odyssee im Weltraum* und bauten ein sehr ähnliches, höllisch schweres in *Elite* ein.

E steht Energie-Bombe – Eine zerstörerische Notfall-Waffe, die alles um euch herum zerstört. Es gibt sie nur auf Welten mit Tech-Level 7 und höher.

F steht für Firebird – Da Braben und Bell die Portierungsrechte nicht an Acornsoft abtraten, konnte Firebird als Publisher einspringen.

G steht für Gametek – Die Firma, die *Frontier* und *First Encounters* zu früh veröffentlichte und nach Letzterem einen dreijährigen Rechtsstreit gegen Braben verlor.

H steht für (Robert) Holdstock – Der Autor der Novelle *Das Dunkle Rad*, die der Erstauflage von *Elite* beilag und die Story von Commander Jameson erzählte.

I steht für Illuminatus – ein Aprilscherz über ein Videospiel, das *Elite* sehr ähnlich war.

J steht für Jesus College – In diesem Teil der University von Cambridge fanden die Studenten Braben und Bell zusammen.

K steht für Konami – Diesen Publisher hatte sich David Braben für *Frontier* ausgesucht, bis der die Rechte an Gametek verkaufte.

L steht für Lenslok – *Elite* setzte als eines der ersten Spiele das Hardware-Kopierschutzsystem namens Lenslok ein, aber nur in der Spectrum-Version.

M steht für Missionen – Während frühere Versionen von *Elite* nur ein paar wenige Missionen boten, hatte *Frontier* mehr als 70.

N steht für Newtonsche Mechanik – *Frontier* und *First Encounters*

setzten auf öde realistische Physik, *Elite* auf eine spaßige Arcade-Steuerung.

O steht für Oolite – Eine exzellente Hommage an *Elite*, das Giles Williams mit OpenGL für Mac OS X programmierte.

P steht für prozedurale Generierung – Durch diese Technik passte die gesamte Beschreibung eines Planeten, seine Eigenschaften und Preise in wenige Byte Speicherplatz.

Q steht für Qualifikation – Ian Bell hat 1985 seinen Magister in Mathematik und 1986 sein Diplom in Computerwissenschaften abgelegt.

R steht für Reptilien – Viele der Raumschiffe in *Elite* sind nach Reptilien benannt, darunter die Adder, die Cobra, die Anaconda und einige andere.

S steht für (Chris) Sawyer – Der Schöpfer von *RollerCoaster Tycoon* programmierte sowohl die sehr gute PC-Fassung *Elite Plus* als auch die PC-Version von *Frontier: Elite 2*.

T steht für Thorn EMI – Der Publisher wollte *Elite* nicht haben, weil es keinen Highscore und keine drei Leben pro Partie hatte. (Wir hoffen, dass nun nicht die Thargoiden beleidigt sind, die extrem gefährlichen Alien-Feinde aus *Elite*.)

U steht für Universum – Das Universum von *Elite* umfasste acht Galaxien mit je 256 Planeten.

V steht für Viper – Das extrem schnelle, fast immer im Rudel auftretende Raumschiff der GalCOP-Polizei.

W steht für Wireframe – *Elite* war eines der erste Heimcomputer-Spiele, das Drahtgitter-3D-Grafik verwendete.

X steht für die X-Reihe – Auch die aktuell sechstellige *X-Serie* aus Deutschland eifert, wie viele andere Weltraum-Serien, *Elite* nach. Der aktuelle Teil, *X – Rebirth*, ist hoffnungslos verbuggt.

Y steht für Yellow (Gelb) – Die Farbe des *Elite*-Symbols. Wenn euch zu Y ein besserer Begriff einfällt, schreibt der Redaktion.

Z steht für Z-Achse – Bereits das erste *Elite* bot ein geniales Radar, um die Orientierung in einem 3D-Schlachtfeld zu ermöglichen. *Elite Dangerous* wird ihm treu bleiben.

HISTORIE ELITE



SCHIFFS-GALERIE

FLIEGEN KÖNNT IHR IN *ELITE* ZWAR NUR DIE COBRA MK III, ES GIBT IM ERSTEN TEIL ABER VIEL MEHR SCHIFFE. IN UNSERER ÜBERSICHT FINDET IHR ALLE, DENEN IHR AUF EUREN REISEN BEGEGNEN KÖNNT.



ADDER

ABMESSUNGEN
13,7/2,4/9,1 m
FRACHTKAPAZITÄT
2 TC (Tonne Canisters)
BEWAFFNUNG
Ingram 1928 AZ Beam-Laser; Geret-Starseeker-Rakete
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,24 LM (Light Mach)
INDIENSTSETZUNG
2914 AD (Outworld Workshop)
MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 4 (Curve Factor)
BESATZUNG
2
ANTRIEB
AM 18 bi Thrust
HÜLLENBELASTBARKEIT
T Ko 28
HYPERSPACE-FÄHIGKEIT
Ja



ANACONDA

ABMESSUNGEN
51,8/18,3/22,9 m
FRACHTKAPAZITÄT
750 TC
BEWAFFNUNG
Front Hassoni HiRad Pulse-Laser; ColtMaster Starlaser; Geret-Starseeker-Raketen
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,14 LM
INDIENSTSETZUNG
2856 AD (RimLiner Galactic)
MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 3
BESATZUNG
40-72
ANTRIEB
V & K 32.24 Ergmasters, über und unter dem Schiff angebracht
HÜLLENBELASTBARKEIT
Tlensmann) J57 C - Holding Z22-28
HYPERSPACE-FÄHIGKEIT
Ja



ASP MK II

ABMESSUNGEN
21,3/6,1/19,8 m
FRACHTKAPAZITÄT
Keine
BEWAFFNUNG
Hassoni-Kruger Burst Laser; Geret-Starseeker-Rakete
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,40 LM
INDIENSTSETZUNG
2878 AD (Galcop Workshops)
MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 4
BESATZUNG
2
ANTRIEB
Voltaire Whiplash HZ Pulsedrive
HÜLLENBELASTBARKEIT
TT16
HYPERSPACE-FÄHIGKEIT
Ja



BOA CLASS CRUISER

ABMESSUNGEN
35/18,3/19,8 m
FRACHTKAPAZITÄT
125 TC
BEWAFFNUNG
Ergon-Laser-System; Standard JK Pulse-Laser; IFS Seek & Hunt (Raketen)
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,24 LM
INDIENSTSETZUNG
3017 AD (Gerege Federation Space Works)
MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 4
BESATZUNG
15-28
ANTRIEB
4 C40KV Ames (Seeklight Thrust Systems)
HÜLLENBELASTBARKEIT
Tlensmann) Yo20 C-Holding K21-31
HYPERSPACE-FÄHIGKEIT
Ja



COBRA MK I

ABMESSUNGEN
16,8/4,6/21,3 m
FRACHTKAPAZITÄT
10 TC
BEWAFFNUNG
Hassoni Variscan (Laser-System) und frühes „Lance & Ferman“-Raketen-system
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,24 LM
INDIENSTSETZUNG
2855 AD (Paynou, Prossett und Salem)
MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 3
BESATZUNG
1
ANTRIEB
Prossett Drive
HÜLLENBELASTBARKEIT
T Ji 18
HYPERSPACE-FÄHIGKEIT
Ja



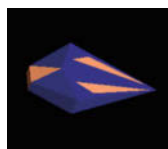
COBRA MK III

ABMESSUNGEN
19,8/9,1/39,6 m
FRACHTKAPAZITÄT
20 TC
BEWAFFNUNG
Ingram-Lasersystem; „Seek & Kill“-Raketen-System (Lance & Ferman)
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,30 LM
INDIENSTSETZUNG
3100 AD (Cowell & MgRath Shipyards, Lave)
MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 8
BESATZUNG
1 bis 2
ANTRIEB
Kruger „Lightfast“-Motor „Irrikan ThruSpace“
HÜLLENBELASTBARKEIT
T Ji 18 C-Holding M18
HYPERSPACE-FÄHIGKEIT
Ja



ORBIT SHUTTLES

ABMESSUNGEN
10,7/6,1/6,1 m
FRACHTKAPAZITÄT
60 TC
BEWAFFNUNG
Keine
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,08 LM
INDIENSTSETZUNG
2856 AD (Saud-Kruger Astro Design)
MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 4
BESATZUNG
6
ANTRIEB
V & K 20.20 StarMat
HÜLLENBELASTBARKEIT
T Ko 28
HYPERSPACE-FÄHIGKEIT
Nein



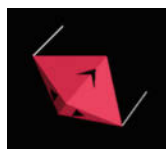
FER-DE-LANCE

ABMESSUNGEN
25,9/6,1/13,7 m
FRACHTKAPAZITÄT
2 TC
BEWAFFNUNG
Ergon-Laser-System; IFS Seek & Hunt (Raketen)
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,30 LM
INDIENSTSETZUNG
3100 AD (Zorgon Pettersson)
MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 5
BESATZUNG
12
ANTRIEB
Titronix Intersun Ionic for LT
HÜLLENBELASTBARKEIT
T Ji 10
HYPERSPACE-FÄHIGKEIT
Ja



GECKO

ABMESSUNGEN
3,7/12,2/19,8 m
FRACHTKAPAZITÄT
3 TC
BEWAFFNUNG
Ingram 1919 A4 (Laser); LM Homing (Raketen)
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,30 LM
INDIENSTSETZUNG
2852 AD (Ace & Faber Hultworks, Lerelace)
MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 7
BESATZUNG
1 bis 2
ANTRIEB
BreamPulse Light XL
HÜLLENBELASTBARKEIT
T to 48-94 C-Holding J220
HYPERSPACE-FÄHIGKEIT
Unbekannt



KRAIT

ABMESSUNGEN
24,4/6,1/27,4 m
FRACHTKAPAZITÄT
10 TC
BEWAFFNUNG
Ergon-Laser-System
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,30 LM
INDIENSTSETZUNG
3027 AD (deLacy Ship-Works, ININES)
MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 8
BESATZUNG
1
ANTRIEB
deLacy Spinlonic ZX 14
HÜLLENBELASTBARKEIT
C-Holding A20-B4
HYPERSPACE-FÄHIGKEIT
Nein



MAMBA

ABMESSUNGEN
16,8/3,7/19,8 m
FRACHTKAPAZITÄT
10 TC
BEWAFFNUNG
Ergon-Laser
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,32 LM
INDIENSTSETZUNG
3110 AD (Reorte Ship Federation)
MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 9
BESATZUNG
1 bis 2
ANTRIEB
Seeklight HV Thrust
HÜLLENBELASTBARKEIT
TKi 10 C-Holding B100+
HYPERSPACE-FÄHIGKEIT
Nein



MORAY STAR BOAT

ABMESSUNGEN
18,3/7,6/18,3 m
FRACHTKAPAZITÄT
7 TC
BEWAFFNUNG
Geret Starseeker (Raketen-System)
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,25 LM
INDIENSTSETZUNG
3028 AD
MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 4
BESATZUNG
6
ANTRIEB
Turbulen Quark Re-charger Mode 1287
HÜLLENBELASTBARKEIT
T Ko 24
HYPERSPACE-FÄHIGKEIT
Ja



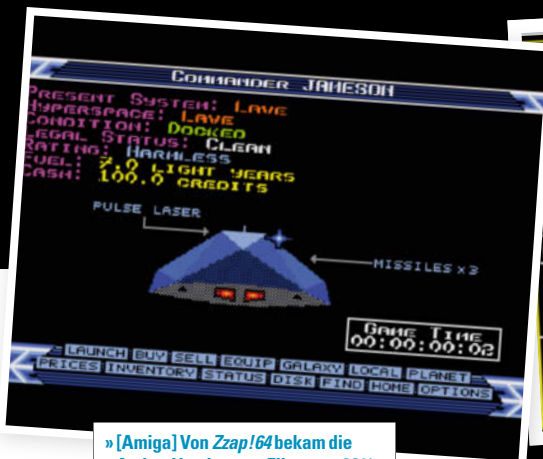
PYTHON

ABMESSUNGEN
39,6/12,2/24,4 m
FRACHTKAPAZITÄT
100 TC
BEWAFFNUNG
Volt-Variscan (Pulse-Laser)
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,20 LM
INDIENSTSETZUNG
2700 AD (Whatt and Pritney ShipConstruct)
MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 3
BESATZUNG
20-30
ANTRIEB
4 C40KV Ames Drive Exlon 76NN Model
HÜLLENBELASTBARKEIT
Tlensmann) YO 20 C-Holding K21-31
HYPERSPACE-FÄHIGKEIT
Ja

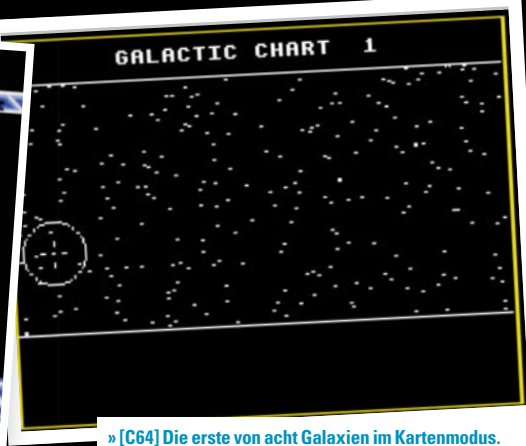


TRANSPORTER

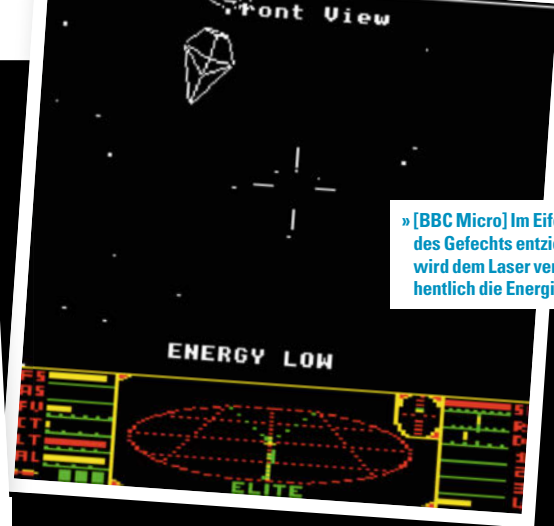
ABMESSUNGEN
10,7/3/9,1 m
FRACHTKAPAZITÄT
Unbekannt
BEWAFFNUNG
Unbekannt
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
Unbekannt
INDIENSTSETZUNG
Unbekannt, aber wahrscheinlich 2500 AD. Prototyp von SpaceLink Shipyards im Mars-Orbit
MANÖVRIERFÄHIGKEIT
Unbekannt
BESATZUNG
Unbekannt
ANTRIEB
Unbekannt
HÜLLENBELASTBARKEIT
Unbekannt
HYPERSPACE-FÄHIGKEIT
Unbekannt



» [Amiga] Von Zzap!64 bekam die Amiga-Version von Elite satte 98%. War sie wirklich so gut?



» [C64] Die erste von acht Galaxien im Kartenmodus.



» [BBC Micro] Im Eifer des Gefechts entziehen wird dem Laser versehentlich die Energie.



SIDEWINDER SCOUT SHIP

ABMESSUNGEN
10,7/4,6/19,8 m
FRACHTKAPAZITÄT
Keine
BEWAFFNUNG
Dual 22-18 (Laser); Seeker-Raketen
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,37 LM
INDIENSTSETZUNG
2982 AD (Onnira Orbital/Spalder & Starblaze)
MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 9
BESATZUNG
1
ANTRIEB
deLacy Spin Ionic MV
HÜLLENBELASTBARKEIT
Nicht verfügbar; C-Holding
C50
HYPERSPACE-FÄHIGKEIT
Nein



THARGOID INVASION SHIPS

ABMESSUNGEN
54,9/12,2/54,9 m
FRACHTKAPAZITÄT
Unbekannt
BEWAFFNUNG
Unterschiedlich, Adapter für die meisten Systeme erhältlich
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,20 LM
INDIENSTSETZUNG
Unbekannt
MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 6
BESATZUNG
150
ANTRIEB
Thargoid invention
HÜLLENBELASTBARKEIT
Unbekannt
HYPERSPACE-FÄHIGKEIT
Ja



VIPER (POLIZEI-SCHIFF)

ABMESSUNGEN
16,8/24,4/15,2 m
FRACHTKAPAZITÄT
Keine
BEWAFFNUNG
Ingram MegaBlast Pulse-Laser; Seeker-Raketen
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,32 LM
INDIENSTSETZUNG
2762 AD (Faulcon Manspace, Reorte)
MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 7,4
BESATZUNG
1 bis 10
ANTRIEB
deLacy Super Thrust VC10
HÜLLENBELASTBARKEIT
Unterschiedlich
HYPERSPACE-FÄHIGKEIT
Nein



WORM (LANDE-SCHIFF)

ABMESSUNGEN
9,8/3,7/10,7 m
FRACHTKAPAZITÄT
Keine
BEWAFFNUNG
Ingram (Pulse-Laser)
HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
0,23 LM
INDIENSTSETZUNG
3101 AD
MANÖVRIERFÄHIGKEIT
CF 6
BESATZUNG
2
ANTRIEB
Seeklight HV Thrust
HÜLLENBELASTBARKEIT
T Ki 10
HYPERSPACE-FÄHIGKEIT
Nein

Assemblersprache komplett verstanden hatte, arbeitete er an verschiedenen Spielen und Programmen. Dabei stieß er auf etwas, das seine Zukunft verändern würde. „Eine der ersten Sachen, die ich programmierte, war ein sich erweiterndes Sternfeld“, sagt Braben. „Ich fand die 3D-Effekte sehr erstaunlich.“ Braben war so angetan von seiner Grafikroutine, dass er die Arbeit am (nie veröffentlichten) Spiel *Fighter* begann. „Ich baute ein Raumschiff in die Umgebung ein, was gut funktionierte. Du schosst ein Schiff ab, dann ein weiteres und dann noch eins. So etwas wie einen Spielfortschritt gab es nicht.“

Zu der Zeit, als Braben an *Fighter* arbeitete und sich auf den Besuch des Jesus College in Cambridge vorbereitete, schraubte noch ein anderer junger Programmierer an seiner eigenen Weltraum-Odyssee. Auch Ian Bell besaß einen Atom und war genauso fasziniert von den Möglichkeiten der Eigenentwicklung. Geld für Spiele hatte er nicht, nachdem sein Ersparnis für den 120 Pfund teuren Atom draufgegangen war. Also entwickelte er fröhlich selbst welche. Sein erstes gelungenes war eine Umsetzung des populären Brettspiels *Othello*. Als er sich dann doch eines der Game Packs für den Acorn leistete, merkte er schnell, dass die Spiele darin es nicht mit seinen eigenen aufnehmen konnten!

Ian Bell arbeitete sich weiter in die Geheimnisse des Acorn ein. Wie Braben erkannte auch er das Potenzial der Assemblersprache und schrieb seine eigene 3D-Weltraum-Routine. Auf dieser Grundlage entwickelte er später *Freefall* für Acornsoft. Aber warum faszinierte Bell der Atom so sehr, obwohl es auch andere Plattformen gab? „Einfach weil es der beste Heimcomputer dieser Zeit war“, erklärt Bell.

Während ihrer Zeit am Jesus College erkannten Braben und Bell ihre gemeinsamen Interessen und dass sie an sehr ähnlichen Spieleprojekten arbeiteten. „Wir unterhielten uns über unsere Weltraumspiele und darüber, wie demotivierend wir die mangelnde Progression im ‚Spiel‘ fanden“, erinnert sich Braben an eins der ersten Gespräche mit Bell. Die Unterhaltungen erwiesen sich als sehr fruchtbar und ebneten den Weg für die gemeinsame Arbeit an *Elite*. „Um den Spielablauf zu verbessern, sammeln wir zunächst unsere Gedanken, wie: ‚Man könnte neue Teile für sein Raumschiff kaufen‘, ‚Aber wo kommt das Geld dafür her?‘, ‚Wie wäre es mit Handel?‘“, führt Braben aus. „Unsere einzige Sorge bestand darin, dass die Leute es langweilig finden könnten.“

Trotz ihrer Bedenken darüber, wie ihr Spiel von anderen aufgenommen werden könnte, entschieden Braben und Bell, ihre Kräfte zu bündeln. Die beiden Studenten liebten die Andocksequenz aus *2001: Odyssee im Weltraum*, der jene in *Elite* schließlich ähnelte, bis hin zur gleichen Musik in manchen Versionen. Das Rollenspiel *Traveller* diente als Inspiration für viele weitere Elemente. Das gilt auch für Commander Jameson, den Pilot der Cobra Mk III in *Elite* (wobei man den Namen ändern darf). Zu den Filmen und TV-Serien, die als Vorlage dienten, gehörten ferner *Kampfstern Galactica*, *Per Anhalter durch die Galaxis* und natürlich *Star Wars*.

„Obwohl die Welt von *Elite* viel kahler ist als die von *Star Wars*, war das Konzept vom Fliegen zu komplett unterschiedlichen Orten sehr reizvoll“, erinnert sich Braben. Ian Bell benennt bekannte Autoren wie Arthur C. Clarke, Isaac Asimov, Larry Niven und Jerry Pournelle als seine wichtigsten Inspirationsquellen.

SO NAH UND DOCH SO FERN

DIE HÖCHSTE FORM DER SCHMEICHELEI?

Bei einem bahnbrechenden Spiel wie *Elite* ist es vorgezeichnet, dass andere Entwickler ihm nacheifern. David Brabens und Ian Bells Werk inspirierte diverse Spiele und zog reihenweise Klone nach sich. Ein Beispiel für eine besonders dreiste Kopie ist Gremlins *FOFT* (*Federation Of Free Traders*) für Amiga und Atari ST. „Es war ein Plagiat, anders kann man es nicht nennen“, schimpft David Braben. „Man kann es als Ehrerbietung ansehen, zum Beispiel griff auch Electronic Arts' *Privateer* viele Elemente von *Elite* auf. Aber sie machten wenigstens etwas anderes draus. *Federation* war aber offensichtlich ein Spiel, das genauso wie *Elite* sein wollte, und hat mich gelangweilt.“ Natürlich gab es viel mehr Spiele, die versuchten, ihrem eigenen Ansatz zu

folgen, ohne dabei jedoch die gleiche Atmosphäre zu erzeugen. „Ich bin nicht sicher“, beginnt Bell, als wir ihn fragen, weshalb es auch später erschienenen Spielen nicht gelungen ist, die atmosphärische Dichte ihres Vorbilds zu erreichen. „*Elite* war seiner Zeit damals weit voraus – und das ist heute schwieriger zu erreichen.“ Braben sieht das anders: „Bis zu einem gewissen Grad nähern sie sich der Atmosphäre von *Elite* an, aber am Ende erreichen sie das Gesamtkonzept von *Elite* nicht. Elemente davon fangen sie ein, aber nie das Ganze.“

» [Federation Of Free Traders (rechts) kann man als Elite-Plagiat ansehen, CCPs Eve Online (rechts oben) ist mutig genug, einen komplett eigenen Weg zu gehen.



HISTORIE ELITE

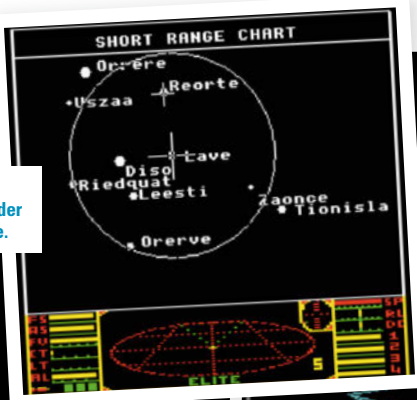
Nicht zu vergessen ist auch Doug Neubauers majestätisches Atari-8-Bit-Spiel *Star Raiders* aus dem Jahr 1979. Uns interessiert besonders, von welchem der ursprünglichen Weltraum-Projekte Bells und Brabens es am Ende die meisten Funktionen in *Elite* geschafft haben. Laut Bell gibt es nur wenige Elemente aus *Freefall* in *Elite*. „Eigentlich gar keins“, sagt Bell. „Die Weltraumstation, die wie ein angeschnittener Würfel aussieht, erinnert an die aus *Freefall*. Also nannte ich sie in *Elite* Coriolis Class. Die Thargoids ähnelten den Batoids und Waspoids, aber es waren trotzdem fundamental unterschiedliche Spiele.“

Mit den Köpfen voller Ideen war es an der Zeit, sich nach einem Publisher umzusehen, der ähnlich begeistert von dem Projekt wäre. Braben schildert die Probleme dabei: „Wir haben Thorn EMI eine lauffähige, fast finale Version von *Elite* gezeigt, in der Handel, Flug- und Andockmechanik vollständig enthalten waren. Sie sagten „Das ist alles sehr interessant, sehr technisch. Aber damit wir es herausbringen können, brauchen wir ein Spiel mit Punktzähler und drei Leben.“ Sie wollten also, dass wir unser Konzept zu einem Spiel umkrempeln, das typisch für die Zeit war. Das hat mich ziemlich entsetzt und wirklich niedergeschlagen.“

Elite war damals auch das erste Spiel, das eine Datasette zum Speichern benötigte, was Thorn EMI ebenfalls nicht passte, wie sich Braben erinnert: „Sie behaupteten, die Leute würden nicht bereit sein, ihre Tapes für *Elite* zu verwenden, weil das die Anschaffungskosten fürs Spiel erhöhen würde. Doch ich wusste einfach, dass sie diejenigen waren, die es einfach nicht kapierten.“

Ian und David hatten ein Spiel für sich selbst entwickelt, ohne auf ein bestimmtes Marktsegment abzielen, voller neuer Ideen. Thorn EMI wollte aber ein Spiel, das so war, wie fast alle Spiele damals, inklusive des Spielhallen-Mechanismus der Highscores und der begrenzten Leben – schließlich sollten die Spieler dort immer wieder neu Münzen einwerfen. Dass dieses Konzept für ein Heimcomputer-Spiel sinnlos war, konnten sie nicht verstehen.

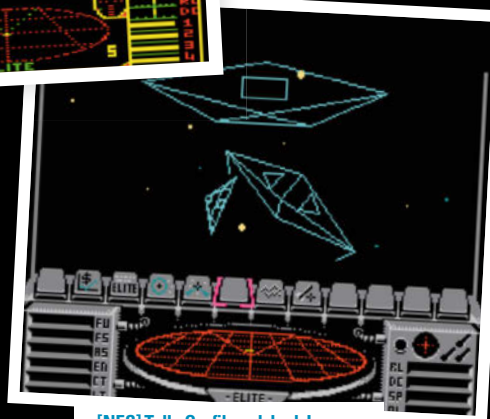
» [BBC Micro]
Reiseplanung auf der
Kurzstreckenkarte.



Bei Acorn, wo Bell seinen Vertrag hatte, sah das völlig anders aus. Dort arbeiteten Gamer, und sie waren sofort begeistert vom Spiel, verrät Braben: „Bei Acorn riefen sie die Kollegen aus den anderen Büros hinzu, um sich *Elite* anzuschauen. Dieses Erlebnis machte uns klar, dass wir es mit Acorn machen sollten. Nach der Ablehnung von Thorn hatten wir aber auch keine Alternative.“

Mit einem Publisher im Rücken setzten Braben und Bell ihre Arbeit an *Elite* fort. Parallel dazu startete Acornsoft eine große Werbekampagne, um die Spieler früh auf ihre Seite zu bringen (siehe „Ready for Takeoff“-Kasten). David Braben blickt auf die Endphase zurück: „Tatsächlich war das Spiel lange vor der Veröffentlichung fertig, also hatten wir Zeit, es zu optimieren, zu testen und das Handbuch zu schreiben. Wir hatten keine Probleme bei der Umsetzung der BBC-Version.“ Die zusätzliche Zeit führte zu einem sehr polierten Endprodukt: *Elite* erstrahlte bei seinem Release im Jahr 1984 in voller Pracht – jeder erkannte, wie viel Mühe, Detailliebe und Talent darin steckten. Das schlug sich auch in den guten Wertungen der Spielepresse nieder.

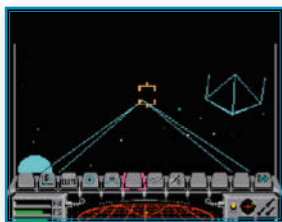
Elite erschien zunächst auf Kassette für den Acorn Electron und BBC B, später auch auf Disc für BBC B. Besitzer von BBC und Acorn hatten plötzlich Zugriff auf ein Spiel, in dem sie gefühlt alles tun konnten. Wenn ihr 100 Spieler fragt, was ihr bester Moment in *Elite* war, stehen die Chancen gut, dass ihr 100 unterschiedliche Antworten erhaltet; so groß war die Freiheit. Sandbox ist ein Begriff, der heute Spielen wie *Grand Theft Auto*, *Saints Row* oder *Watch Dogs* zugeordnet wird. Erfunden wurde dieses Genre aber in Spielen wie *Elite*, auch wenn es den Begriff damals noch nicht gab. *Elite* verkaufte sich immer weiter, bis schließlich 150.000 Kopien allein für den BBC Micro abgesetzt waren. Das ist eine unglaubliche Zahl, immerhin entspricht sie praktisch der damaligen Verkaufszahl des Heimcomputers, womit fast jeder BBC-Besitzer auch *Elite* hatte.



» [NES] Tolle Grafik und dank Icon-
Bedienung auch gut zu steuern.



» Firebirds typische Werbung
erkennt man sofort, sie
beschreibt Elite perfekt.



-- DIE WICHTIGSTEN PORTIERUNGEN VON ELITE --

SCHNEIDER CPC 464

Als große Fans der Plattform würden wir gerne behaupten, dass die Schneider-Version die beste ist. Aber wir wollen euch schließlich keinen Käse erzählen. Die Portierung ist nicht schlecht und die enthaltene Interpretation von *An der schönen blauen Donau* klingt gar nicht so schlimm, wie oft behauptet wird. Auf Amstrad läuft *Elite* allerdings zu langsam und es fehlen ein paar Schiffe aus dem Original, etwa Transporter und Anaconda.

NES

Elite auf Konsole zu spielen klingt nach einer fummeligen Angelegenheit. Diese Version allerdings zeigt in brillanter Manier, dass mit ein wenig Vorausplanung selbst ein solches Spiel auf Konsole Spaß machen kann. Dank intuitiver Icon-Bedienleiste wurde die NES-Version ein großer Erfolg und erhielt viele positive Tests. Erstaunlicherweise gab es nie eine US-Veröffentlichung. *Elite* zählt bis heute zu den immersivsten NES-Spielen.

COMMODORE 64

Die C64-Fassung ist ein Fall von „Jacke wie Hose“. Sie läuft langsamer als die Version für BBC Micro, bietet dafür jedoch eine Reihe von Verbesserungen zum Originalspiel von Braben und Bell. Es gibt einige neue Missionen, alle Bugs wurden entfernt und es enthält eine neue Alien-Rasse namens Trumbles. Eine gute Version, wir bevorzugen aber die Geschwindigkeit des Originals.

ARCHIMEDES

Eine verblüffend gute Adaption aus dem Jahr 1991. In ihr gibt es mehr Schiffe als je zuvor, die KI ist deutlich besser und es wird mehr Schiffsverkehr in den Systemen simuliert, wobei es auch zu mehr Kämpfen kommt, die man als Unbeteiligter miterlebt (wobei man in sie eingreifen kann). Dadurch erzeugt die Archimedes-Version eine besonders starke Immersion. Vielleicht die beste aller *Elite*- Fassungen.

AMIGA

Mr Micros Version für Atari ST ist zwar völlig akzeptabel, wir haben aber immer ihre Amiga-Umsetzung von *Elite* bevorzugt. Nicht nur, weil sie wesentlicher flüssiger läuft als auf ST, sie bietet auch ein stark verbessertes Kampfsystem. Grafisch ähnelt sie der ebenfalls sehr guten MS-DOS-Version von Chris Sawyer, *Elite Plus*.



» *Elite Dangerous*: Viel schöner und komplexer als das Original, aber unverkennbar ein echtes *Elite*.

Schon als 100.000 Exemplare verkauft waren, feierte sich BBC selbst in den Abendnachrichten, aber das war noch nichts im Vergleich mit den Zuständen, die herrschten, nachdem der Publisher entschied, dass *Elite* auch auf anderen Plattformen erscheinen müsse. Im ursprünglichen Vertrag konnte Acornsoft Braben und Bell noch nicht die Bezahlung zusagen, die die beiden erbeten hatten. Deshalb hatte das smarte Duo die Rechte an Konversionen auf andere Systeme behalten. Braben freut sich noch heute: „Acornsoft nicht alle Rechte gegeben zu haben erwies sich als sehr vorteilhaft für uns. Wir hatten da einen echt guten Deal!“ Nach 18 Monaten, in denen sich *Elite* wie geschnittenes Brot verkaufte, war es so populär, dass Braben und Bell beschlossen, die Rechte auf einer Auktion zu versteigern. Der Software-Arm der britischen Telecom, Telecomsoft, gewann die in der Presse viel beachtete Auktion. Da der neue Rechteinhaber wollte, dass sich seine Investition auszahlt, gaben sie Portierungen von *Elite* für verschiedene Plattformen in Auftrag, die dann schließlich unter Telecomsofts Firebird-Label erschienen.

Ein Teil davon stammt von Braben und Bell selbst. „Wir haben einige der Ports selbst gemacht“, sagt Braben. „Wir arbeiteten an den Versionen für Commodore 64, Apple II, NES und viele weiteren, während sich eine Firma namens Torus um die Fassungen für Plattformen mit Z80-Prozessor kümmerte, was etwa Spectrum und Schneider umfasste.“ Es wurde alles dafür getan, um sicherzustellen, dass diese Versionen mindestens so gut waren wie die Micro-Versionen. Die unterschiedlichen Prozessoren bedeuteten jedoch, dass das nicht in allen Fällen möglich war und manchmal auch Teile ausgelassen werden mussten.

Der Umsetzung auf Schneider CPC zum Beispiel fehlten einige Schiffstypen – die Anaconda und der Transporter – außerdem zeigte die Version Unterschiede in den Missionen. Die Spectrum-Version wiederum lief sichtbar langsamer als die für BBC. Interessanterweise nutzte *Elite* auf Spectrum als erstes Spiel den Lenslok-Kopierschutz – ein Kunststofflinse, die man vor den Monitor halten musste, um einen dort angezeigten Code lesen zu können, ohne den das Spiel nicht gestartet werden kann.



» [DOS] Das Andockmanöver ist verteufelt schwierig. Warum nur ist der Landecomputer so teuer?

ABSEITS DES KURSES

MEISTERHAFT REMAKES ODER REINE KLONE ... HIER SEHT IHR EIN PAAR DER SPIELE, DIE *ELITE* NACHHALTIG INSPIRIERTE.



FOFT (FEDERATION OF FREE TRADERS)

Erschienen: 1988

Plattform: Amiga, Atari ST

Federation Of Free Traders ist ohne jeden Zweifel ein armseliger *Elite*-Abklatsch, der keine einzige gute eigene Idee aufzuweisen hat. Auch wenn die Amiga-Fassung von Bugs und anderen Mängeln der ST-Version bereinigt wurde, bleibt das Hauptproblem: Es fehlt das langsame Fortschreiten und Upgraden – ihr verbessert euer Schiff ganz einfach auf ein absurd hohes Niveau, indem ihr vor dem Verlassen der Station den Marktplatz besucht.



EVE ONLINE

Erschienen: 2003

Plattform: Windows, Mac, Linux

Viele sehen CCP Games' *Eve Online* als geistigen Erben von *Elite* an, obwohl es als MMO ganz anders funktioniert. Der Spieler erkundet über 5.000 Sonnensystemen oder mischt in den gewaltigen Kriegen großer Spieler-Allianzen mit. *Eve Online* ist sehr schwer zu erlernen, aber auch sehr ergiebig für Fans. Es ist mit einem quasi realen Wirtschaftssystem ausgestattet und lebt vor allem von der gut organisierten Community.



FREELANCER

Erschienen: 2003

Plattform: Microsoft Windows

Freelancer ist Chris Roberts' inoffizieller Nachfolger von *Privateer* und mischt wie dieses die *Elite*-Grundidee vom freien Handeln und Kämpfen im Weltall mit dem Story- und Action-Ansatz von *Wing Commander*. Wenn ihr es mit einigen Mods grafisch aufpeppt, macht es heute noch viel Spaß, was auch an den vier grundverschiedenen Schiffen liegt, die ihr kaufen, upgraden und fliegen könnt. Vielleicht das beste „*Elite*-inspirierte“ Weltraumspiel.



X: BEYOND THE FRONTIER

Erschienen: 1999

Plattform: Microsoft Windows

Wenn man das Alter von *Elite* betrachtet, ist es erstaunlich, was damals schon alles drinsteckte. *X: Beyond The Frontier* vom deutschen Entwickler Egosoft erschien 15 Jahre später, und machte dennoch nervige Fehler, die das große Vorbild geschickt umging. Die Immersion war stark, aber viele Spieler waren unzufrieden mit der hohen Lernkurve, der eigenwilligen Bedienung und den oft lachhaften Luftkämpfen.



WING COMMANDER: PRIVATEER

Erschienen: 1993

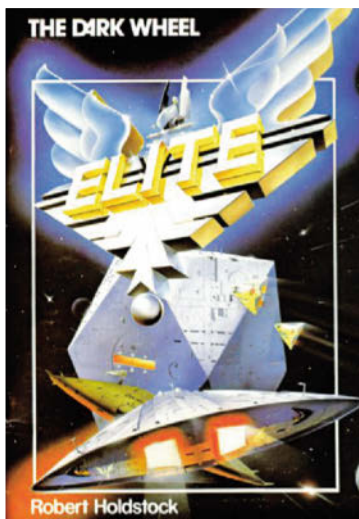
Plattform: DOS, Apple Mac

Von allen Spielen der *Wing Commander*-Reihe hat *Privateer* mit seinem Add-on *Righteous Fire* mit Brabens und Bells *Elite* am meisten gemein. Ihr übernehmt die Rolle von Grayson Burrows, könnt Planeten und Raumstationen besuchen, Sonnensysteme über bestimmte Schnellreisepunkte erreichen und umfangreich Handel betreiben: mit Ausrüstung, Waffen oder auch Aliens. Es gibt wesentlich mehr Freiheiten als in der sonst streng strukturierten *Wing Commander*-Serie, und das Spiel ist auch abseits der Story interessant.

» *ELITE* BEDIENT SICH ZAHLREICHER INSPIRATIONSQUELLEN, VON 2001: ODYSSEE IM WELTRAUM BIS STAR WARS.«

HISTORIE ELITE

READY FOR TAKEOFF



Die Besitzer von Acornsoft wussten, dass sie mit *Elite* ein Spiel der besonderen Art hatten. Aus diesem Grund setzten sie alle Hebel in Bewegung, damit das auch allen potenziellen Käufern bewusst wurde.

Die Erstveröffentlichung kam mit einer Reihe an Extras heraus, etwa einem dicken Handbuch und einer Sepiadruck-Postkarte, die die Teilnahme an einem Wettbewerb anpries, um zur „Elite“ aufzusteigen. Im üppigen Karton fand man außerdem die gute, aber recht kurze Novelle *Das Dunkle Rad*. Sie dient als Einstiegslektüre und gewissermaßen auch als Führer in die Welt von *Elite*.

Wenn ihr *Elite* noch nicht besitzt, könnt über Ian Bells Website auf die englische Originalfassung des Büchleins, *The Dark Wheel*, zugreifen: www.iancgbell.clara.net/elite/dkwheel.htm.

Acornsofts Meisterstreich war aber, das Launch-Event im Jahr 1984 im Thorpe Park in London durchzuführen, wo kurz zuvor die erste Untergrund-Achterbahn der Welt eröffnet wurde. Die Besucher konnten eine private Vorführung durch Braben und Bell bekommen, bei der ein BBC Micro an einen großen Fernseher angeschlossen war.

» [NES] Nimm das, Mistkerl!



Bell und Braben versuchten, kontinuierlich neue Inhalte in die späteren Versionen einzubauen. Erwähnenswert sind die Trumbles der gelungenen C64-Fassung. Sie ähneln den Fellball-Wesen aus *Star Trek* und vermehren sich rasant, bis sie erst die gesamte Ladefläche eurer Cobra Mk III füllen und schließlich (als sichtversperrende große Sprites) bis in Cockpit vordringen. Zerstören könnt ihr sie nur, indem ihr dicht an eine Sonne heranfliegt, ein sehr gefährliches Manöver (mit dem man im Spiel aber auch auftanken kann). Natürlich sagt euch nichts und niemand, dass ihr die störenden Biester so wieder losbekommt! Auch andere Konversionen boten teils spezielle Missionen, um alle zu spielen, hätte man wohl vier oder fünf Fassungen kaufen müssen.

»OHNE BELLS MITARBEIT UND AUFGRUND DER GRÖSSE EMPFAND BRABEN DIE ARBEIT AN FRONTIER: ELITE II ALS AUSLAUGEND.«

Besonders erwähnen wollen wir Warren Burchs und Clive Gringras' Umsetzung für Acorn Archimedes, *ArcElite*, sowie die von Braben und Bell selbst erstellte NES-Portierung. Letztere bot eine brillante und leicht zugängliche Icon-Leiste, wie sie auch in *Elite Plus* für MS-DOS oder im *Elite*-Sequel *Frontier* vorkommt, um die geringe Anzahl an Knöpfen auszugleichen. Auf unsere Frage hin, welche der Versionen Brabens liebste ist, antwortet er: „Ich denke die für BBC Micro, also die erste. Da hängt mein Herz am meisten dran. Welche Version sich am besten spielte, ist schwieriger zu beantworten. Die Version für BBC Master war besonders gut zu bedienen, da wir kleinere Aspekte bei ihr noch optimieren konnten. Die NES-Version war auch sehr gut.“

Ian Bell hat ebenfalls eine Vorliebe für BBC und benennt dessen Disc-Version als Favorit. „Sie reizt die Kapazitäten der Plattform umfassender aus als die erweiterten Fassungen, die später für BBC erschienen sind“, begründet er seine Wahl. „*Elite* auf einem BBC-6502-Second-Prozessor zu spielen war ein viel flüssigeres und farbenprächtigeres Erlebnis. Aber ich mochte schon immer die Reinheit der Disk-Fassung.“

Elite war ein Hit auf allen Plattformen, für die es erschien, also wurde schnell der Ruf nach einer Fortsetzung laut. Aber die sollte so gut wie ohne Beteiligung von Ian Bell entstehen. Braben erinnert sich: „Nachdem wir all die Versionen von *Elite* fertiggestellt hatten, war die Luft raus“, sagt Braben. „Ian und ich hatten zwar bereits die Arbeit an einem Sequel begonnen, aber sie führte zu nichts. Ich vermutete, Ian fehlte die Motivation, also beendeten wir die Arbeit, die ich schließlich allein fortsetzte.“

Bell und Braben gingen fortan getrennte Wege und sprachen von diesem Tag an nicht mehr miteinander. Braben musste hingegen immer noch ein Spiel entwickeln. Aufgrund der Größe des Projekts und dem fehlenden Input Bells empfand er die Arbeit an *Frontier: Elite II* als auslaugend, was zu einer längeren Entwicklungszeit führte. „Der Programmieraufwand war definitiv höher“, verrät Braben. „Es waren etwas mehr als fünf Jahre, was einfach daran lag, dass es ein viel größeres Spiel und komplexeres Konzept war. Zudem arbeitete ich allein, Ian war nicht beteiligt, was meinen Aufwand erhöhte. Danach beschloss ich, kein Soloprojekt mehr zu starten.“

Während die britische Spielepresse *Elite 2* klasse fand, zeigte sich die deutsche geteilter Meinung – die *PowerPlay* etwa lobte es über den grünen Klee, *PC Player* hielt es für eine ziemliche Enttäuschung (*Retro Gamer* schließt sich letzterer Meinung an). Braben ist immer noch stolz auf seine Leistung, gibt aber trotzdem zu: „Bei Entwicklungsstart war die Grafik von *Frontier* herausragend, doch als es 1993 herauskam, war sie nur noch gut. *Elite 2* sah immer noch interessant aus im Vergleich zur Konkurrenz, war ihr aber nicht so weit voraus, wie es hätte sein können. Es hat mich dennoch viel Zeit gekostet.“

Neu war für Braben auch der Druck, den ihm sein aktueller Publisher Gametek machte: „Es war schon ein rauer Umgang“, erinnert sich Braben an die

neuen Bedingungen. „Ich unterschrieb bei Konami, die ich für einen guten Partner hielt. Sie strukturierten sich aber aus irgendeinem Grund neu und verkauften unser Projekt an eine brandneue Firma namens Gametek. Ich hatte nie was von denen gehört und war skeptisch. Also lehnte ich den Transfer ab, was auch der Grund ist, weshalb am Ende Konami auf der Box stand.“

Dennoch war Gametek für den Vertrieb zuständig und setzte Braben unter zeitlichen Druck. Dadurch bekam *Frontier* nicht dasselbe Feintuning, das *Elite* genossen hatte, so Braben: „Ich meine vor allem die Phase, wenn das Spiel fertig ist und es nur noch auf Hochglanz poliert werden muss. Die fehlte, und da-

VORSICHTIGER FORTSCHRITT

Braben und Bell wollten für *Elite* anfangs ein Universum der unbegrenzten Möglichkeiten erschaffen. Der kleine Speicher des BBC Micro zwang sie jedoch zu Einschränkungen. Das Duo entschied sich schließlich für prozedural generierte Galaxien und verkündete Acornsoft gegenüber stolz, dass es insgesamt 2^{48} (circa 281.000.000.000.000) Galaxien enthalten würde. Diese riesige Zahl wurde schließlich gesenkt, nachdem Acornsoft darauf hinwies, dass die Künstlichkeit der Spielwelt für die Spieler damit zu offensichtlich würde. Zudem hätten sich viele Galaxien viel zu ähnlich gesehen. Braben und Bell stimmten zu und reduzierten die Anzahl der Galaxien auf leichter handhabbare acht, wovon jede 256 Planeten hat. Von diesen wiederum verfügt jeder über eine kurze, aus Textbausteinen zusammengesetzte, oft aber sehr lustige Beschreibung seines Klimas und seiner Bewohner, zusammen mit anderen Faktoren wie politischem System, Reichtum, Typ (Agrar- oder Industrielwelt?) und Technologie-Level. Das wiederum bestimmte die An- und Verkaufspreise für allerlei Waren sowie die Gefährlichkeit, dort Geschäfte zu tätigen. Vielen Spielern fiel der letztlich ausgewürfelte Charakter des Universums niemals auf, sie erinnern sich heute noch an das starke heimatische Gefühl, als sie nach dem galaktischen Hyperraumsprung von der achten zurück zu ersten Galaxie, nach Hunderten von Spielstunden, wieder den Startplaneten Lave erreichten.

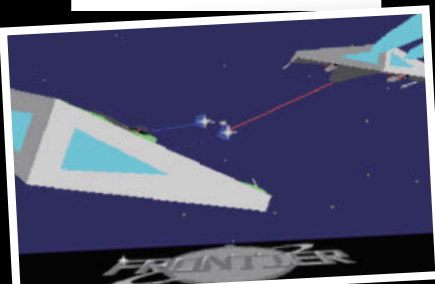
ELITE ALS INSPIRATION

Der Auswirkungen von *Elite* auf die Fans waren gigantisch. Aber wie sehr hat es andere Entwickler beeinflusst? Wir haben einige altgediente Programmierer zu ihrer Meinung befragt. „*Elite* erlangte schnell einen legendären Ruf und galt als ‚Galaxie in einer Box‘. Das war ein herausragendes Beispiel dafür, dass jemand eine Marktlücke füllte“, erinnert sich Martyn Brown von Team 17. „Ja, ich habe es geliebt, obwohl ich es als brutal schwer in Erinnerung habe. Vermutlich war ich zu ‚harmlos‘ [die erste Rangstufe im Spiel, Anm. d. Red.]

Jon Hare erinnert sich an etwas anderes: „Am meisten erschlagen hat mich die schiere Größe... das war das erste Spiel, das du immer weiter spielen kannst, ohne jemals das Ende zu sehen. Bei Sensible Software regte es den Start der Entwicklung eines 3D-Weltraumspiels an. Dessen Name *The Day The Universe Died* wurde von mir und Chris aus einer Reihe von eingesandten Vorschlägen der Leser von *Zzap!64* ausgewählt. Wir mochten den Namen, weil er so schlecht war. Leider haben wir das Spiel nie fertiggestellt.“



»[DOS] Beim Entwicklungsstart war die Grafik von *Frontier* noch superb, bei Erscheinen nur noch gut.



»[Atari ST] Die realistische Physik machte die Kämpfe in *Frontier* quälend.



»[Amiga] In *Frontier* konnte man sein Schiff gegen ein neues tauschen.

runter hat *Frontier* sehr gelitten. Es ist immer noch ein tolles Spiel, doch bei der Qualitätssicherung ließ es Federn.“ Konkret sorgte Gameteks Einmischung dafür, dass *Frontier* 1993 mit einer Vielzahl nerviger Bugs erschien, was Braben bis heute frustriert. „Das regt mich sehr auf. Es ist nicht so, dass das Spiel nicht gut wäre – es hätte einfach nur ein bisschen besser sein können.“ Diese Aussage würden wohl jene britischen Magazine unterschreiben, die damals Traumwertungen von 97 Prozent zückten, doch *Frontier* litt nicht nur an Bugs, sondern auch unter manchen von Brabens Designentscheidungen.

Die schlimmste davon: Vom simplen, aber vor allem gegen mehrere Gegner (oder die mächtigen Thargoiden-UFOs) dennoch fordernden Kampfsystem des Vorgängers war in *Elite 2: Frontier* nicht viel übrig geblieben. Das Spieluniversum gehorchte Newtonschen Gesetzen. Das bedeutete unter anderem, dass es eine lange Beschleunigungsphase gab, bevor sich ein Schiff nennenswert schnell durch ein Planetensystem bewegte, und umgekehrt eine ebenso lange Bremsphase. Was aber passiert, wenn zwei Schiffe sich mit großer Geschwindigkeit aufeinander zubewegen? Richtig: Sie können minutenlang nicht aufeinander feuern, rasen dann in Windeseile aneinander vorbei, dabei einige wenige Salven austauschend, und sind dann schon wieder Hunderte von Kilometern voneinander entfernt. Spielspaß sieht anders aus!

Braben ist jedoch der Überzeugung, damals die richtige Entscheidung getroffen zu haben: „Es hat weniger Spaß gemacht, dafür war es ein wesentlich realistischeres Spielerlebnis.“ Allenfalls Detailprobleme will er zugeben: „Es war nicht schwierig, die Physik selbst zu erstellen. Probleme entstanden im Zusammenhang mit der Performanz. Gerade beim Übergang zwischen den einzelnen Detailstufen hätte man einiges bereinigen können.“

Auch der (noch schlechtere) dritte Teil, *Elite: First Encounters*, verwendete das umstrittene System. Interessanterweise setzt jedoch seine 2014er Neuentwicklung *Elite – Dangerous* wieder auf das alte Kampfsystem von *Elite 1*, wenngleich mit wesentlich mehr Details bis hin zur Verringerung der eigenen Sichtbarkeit auf dem Radar von Feinden, wenn man die Waffen schweigen lässt oder zumindest nur solche verwendet, die wenig Hitze entwickeln. Die Verkaufszahlen von *Frontier* waren für Anfang der 90er Jahre nicht schlecht, wir gehen von rund 500.000 verkauften Einheiten (über mehrere Systeme hinweg) aus. Und unbestreitbar brachte es ein paar neue Elemente mit, darunter das Landen auf Planeten (was freilich *Starglider* schon viele Jahre früher erlaubte). Oder eine große Vielfalt an benutzbaren Raumschiffen (im Original saß man immer in einer Cobra Mk III).

Das dritte Spiel der Reihe, *Frontier: First Encounters*, wollte dann jedoch kaum noch jemand als großen Wurf bezeichnen. Auf dem Papier prahlte es mit epischer Größe und herausragender Grafik, die exzessiv Texture Mapping und Gouraud Shading einsetzte. In der Praxis aber litt es unter demselben verqueren Newtonschen Flugmodell und noch unter massiv mehr Bugs, als es schon bei Teil 2 der Fall gewesen war. Selbst die vormalis so positiv gestimmten britischen Magazine meckerten über die Bugdichte, die selbst eines der neuen Features, das *Ingame-Journal*, quälten. Braben dazu: „Wie viele andere Dinge in *First Encounters* war es nicht ganz fertig“, erinnert sich Braben.

»FRONTIER MAG PROBLEME GEHABT HABEN, ABER ES VERKAUFTE SICH GESCHÄTZT RUND 500.000-MAL.«

Es kam zum Streit mit Gametek: „Das Problem war der unappetitlich hohe Druck. Gametek mischte sich ständig ein, sodass wir uns aus dem Vertrag rauskauften, weil es sonst ein Desaster geworden wäre. Ein Spiel, wie ich es nicht haben wollte. Wie einige Hacker bereits rausgefunden haben, gab es zusätzliche Storymissionen, die aus der finalen Fassung entfernt wurden, weil Teile davon nicht funktionierten. Da kamen viele Dinge zusammen und schließlich erwuchs ein Gerichtsverfahren daraus, das ich am Ende gewinnen konnte.“ Der Designer bedauert das unruhliche Ende der Zusammenarbeit: „Es war eine Tragödie. Aber das ist einfach die Art von Dingen, die man unter dem Begriff Lebenserfahrung verbuchen muss.“

Wohl nicht zuletzt auch aus dieser Erfahrung heraus vergingen wortwörtlich Jahrzehnte, bis sich Braben an eine weitere Fortsetzung machte. Der erfolgreiche Unternehmer (für seine Firma Frontier Development arbeiten mehrere Hundert Mitarbeiter an Spielen wie *Kinectimals*) ließ zwar immer wieder verlauten, ein „*Elite 4*“ zu planen, doch ließ sich offenbar nie ein Publisher finden. Mit dem Aufkommen von Kickstarter aber ergriff er 2013 die Chance: Braben sammelte dort rund 1,9 Millionen Euro ein, weitere 0,9 Millionen über eine eigene Website, und schoss beträchtliche weitere Mittel aus der *Frontier*-Kasse dazu.

Damit verwirklicht ein etwa 70 Köpfe starkes Team, regelmäßig neue Alphas an die „Backer“ ausgebend, *Elite Dangerous*: Ein ambitioniertes, solo spielbares, persistentes Multiplayer-Universum, das dem ursprünglichen *Elite* treu zu bleiben scheint, aber viele neue Details einbaut. Kleines Beispiel dafür: Man muss nach wie vor in die Coriolis-Stationen hineinfliegen (was nicht mehr so schwer ist wie früher), dann aber noch innerhalb der Station „einparken“ (was ziemlich knifflig ist). Im nächsten **Retro Gamer** werden wir euch *Elite Dangerous* vermutlich näher vorstellen, da es dann kurz vor der Veröffentlichung stehen könnte.

Abschließend fragen wir Bell und Braben, weshalb *Elite* nach all den Jahren immer noch so beliebt ist. Zuerst Ian Bells Antwort: „Ich denke, die Leute haben liebevolle Erinnerungen daran, so wie sie sich an bestimmte TV-Serien erinnern, mit denen sie aufgewachsen sind. Aber ich glaube kaum, dass es heutige Kinder spielen.“ Brabens Antwort ist, natürlich, positiver: „Die Art des Umgangs mit der eigenen Spielwelt ist einfach eine sehr runde Sache. Ich denke, das macht *Elite* so attraktiv. Wenn ich mir die alten Spiele heute anschau, sehen sie zwar angestaubt aus. Nichtsdestotrotz bieten sie immer noch ein konsistentes Bild der Welt, vor allem, wenn du dich mit Astronomie und Ähnlichem beschäftigst. Im Besonderen sind *Frontier: Elite II* und *First Encounter* in der Art interessant, wie sie Sternsysteme abbilden. Ich denke, in dem Bereich ist immer noch viel Interesse vorhanden.“

BESONDERER DANK gilt Neil Wallis, der uns seine Raumschiff-Modelle zur Verfügung stellte, MobyGames für einige der Screenshots und natürlich David Braben und Ian Bell.

FEUD

Magier-Duelle, Kräuter sammeln, Labyrinth und tödliche Zaubersprüche – Retro Gamer spricht mit den Pickford-Brüdern über die Entstehung eines ihrer besten Spiele.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:**
BULLDOG SOFTWARE
- » **ENTWICKLER:**
BINARY DESIGN
- » **ERSCHIENEN:** 1987
- » **PLATTFORM:** VERSCHIEDENE
- » **GENRE:** ACTION-ADVENTURE

Vor mehr als 30 Jahren veröffentlichten David Braben und Ian Bell *Elite*. Doch was hat das Weltraumspiel

mit *Feud* zu tun? Ganz einfach: Der hochgelobte Titel traf nicht nur den Nerv der Spieler, sondern auch den von Entwicklern, und ein ganz bestimmtes Detail beflügelte John Pickford, wie er uns verrät. „Häufig geriet ich bei *Elite* in die Situation, dass mein Schiff fast zerstört war, und im Umkreis nur noch ein letzter Gegner war. Den musste ich dann unbedingt erledigen – auch wenn es mein persönliches Ende bedeutete! Solche Duelle lösten in mir tiefe Emotionen aus, und ich fragte mich, ob ich nicht ein eigenes Spiel machen könnte, das sich voll um dieses Gefühl drehte.“

Dieses Vorhaben führte zu einem der populärsten Spiele der Pickford-Brüder – ein Spiel, das auch heute noch erfrischend anders ist. *Feud* erzählt die Geschichte zwei verfeindeter Zauberer-Brüder, Learic und

Leanoric. Als sie zu der Einsicht gelangen, dass ihr Heimatdorf nicht groß genug für sie beide ist, kommt es zum tödlichen Kampf. Sie sammeln Kräuter, mischen sie zu Zaubersprüchen und befeuern sich anschließend so lange mit tödlichen Attacken, bis nur noch einer von ihnen lebt.

Wir wollten wissen, ob die Geschichte irgendetwas mit persönlichen Erfahrungen zu tun haben könnte. „Ja, definitiv“, lacht Ste, der jüngere der Pickfords. „Wir sind in einem kleinen Reihenhaushaus mit nur zwei Schlafzimmern aufgewachsen. Eins davon teilten wir uns. Es war winzig, wir hatten nur ein Etagenbett. Gerade im Teenager-Alter war das problematisch, es fehlte uns einfach an Platz. Zu Hause haben wir immer gestritten. Auf der Arbeit war das anders, dort kamen wir meiner Erinnerung nach immer gut miteinander aus.“

Die Partnerschaft beim Arbeiten funktionierte offensichtlich sehr gut: Nach einer kurzen Phase

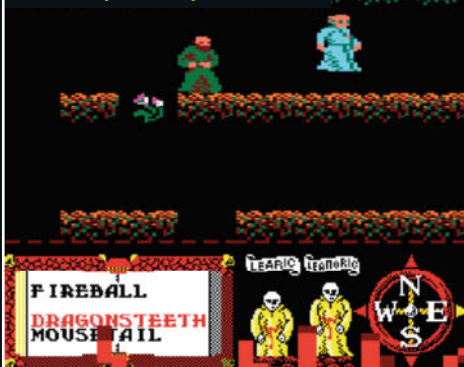
als freie Mitarbeiter an Projekten wie *Ghost Town* und *Ziggurat* arbeiteten die Brüder gemeinsam bei Binary Design. Dort steuerten sie ihren Teil zu zahlreichen Spielen bei und entwickelten etwa *Glider Rider*, *Zub* und *Amaurote*. Als eines ihrer ersten wichtigen Werke sehen die Brüder aber *Feud* – zum Teil auch deshalb, weil es für sie eine neue Art darstellte, Spiele zu machen.

„*Feud* war das erste Spieledesign, das wir regelrecht verkaufen“, erklärt uns Ste. „Spielprojekte wurden gewöhnlich an die Entwicklungsteams vergeben. Deren Aufgabe war es dann, aus einem Namen, einer Lizenz oder Stichpunkten (ein Spiel über Drachenfliegen, ein Weltraumspiel) ein fertiges Produkt zu entwickeln. Das Design wurde nicht als eigenständiger Teil angesehen, stattdessen kümmerten sich darum die Programmierer und Grafiker. Designdokumente oder gar eigene Spieldesigner gab es damals nicht. Obwohl andere Studios auf der gan-

» [C64] Die Commodore-Fassung sieht gut aus und spielt sich schlecht.

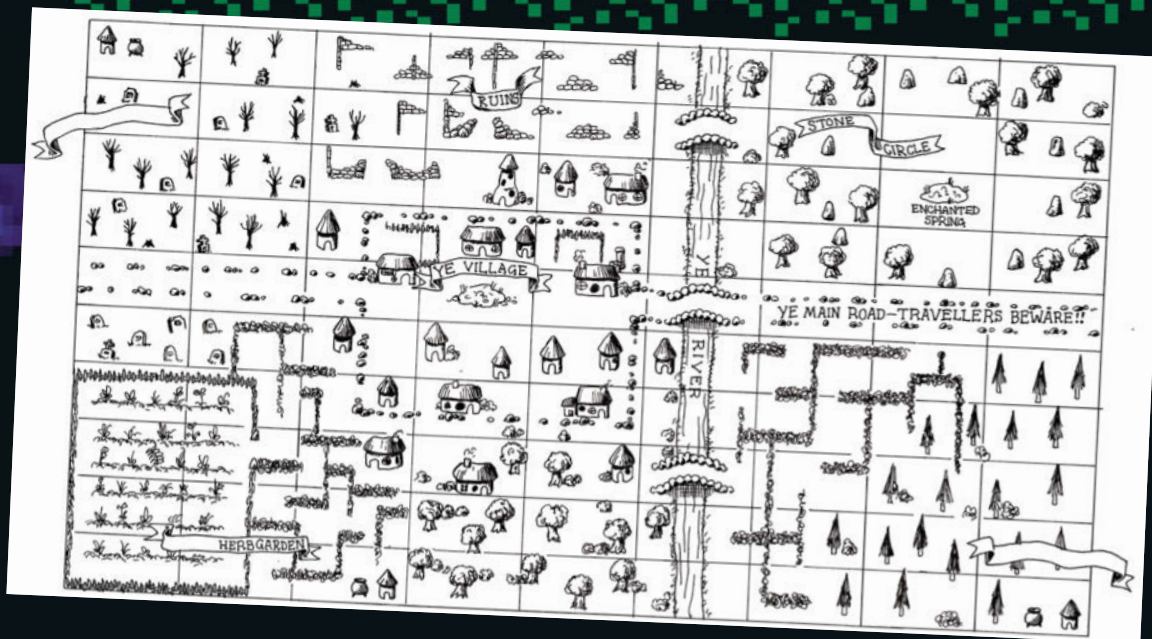


» [Schneider] Der NPC Old Hieke ist nach Binary-Boss Andy Hieke benannt.



» [Schneider] Wird es im Kampf brenzlig, könnt ihr euch in Sicherheit teleportieren.





zen Welt vermutlich gerade ebenfalls darüber nachdachten, entstammt das Konzept eines Game Designers von uns bei Binary Design.“

Für die Brüder war das ein riesiger Schritt. Ste bezeichnet die Entscheidung, das Spiel für die Programmierarbeiten weiterzureichen sogar als beispiellos. Johns Aufgabe bestand darin, den Entwicklern seine eigenen Vorstellungen von *Feud* zu übermitteln. Trotz einiger Schwierigkeiten, insbesondere mit der C64-Version des Spiels, gefiel den Pickfords

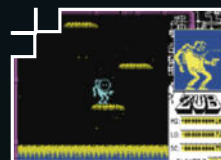
die neue Arbeitsteilung. John war regelrecht fasziniert davon, ein Spiel zu designen, das andere dann entwickeln sollten. Er erinnert sich: „Das Team – zumindest das für die Z80-Fassung – leistete eine tolle Arbeit. Es war so großartig zu sehen, wie ein von mir entworfenes Spiel immer mehr Form annahm.“

Sofern wir gnadenthalber die C64-Version vergessen, ist *Feud* ein tolles Spiel. Das Dorf der zwei Zauberer-Brüder besteht aus mehreren Bildschirmen einem Kräutergarten, einem Steinkreis, einem Friedhof und einem Wald. Die Karte ermöglicht einige Abkürzungen, was besonders dann von Vorteil ist, wenn man einmal weiß, wo sich die besten Kräuter verstecken. Da die

» Mit dieser Karte bewarben die Pickfords *Feud* bei ihren Vorgesetzten.

Karte eine so wichtige Rolle spielt, wollten wir wissen, ob sie bereits vor der eigentlichen Entwicklung von *Feud* fertig war.

„Ja, die Umgebungskarte war ein Teil des Spieldesigns“, bestätigt Ste. „Sie gehörte sogar zu den Inhalten, die wir im Vorfeld dem Studioboss zeigten. Damals war das für uns ganz neu. Eigentlich starteten wir mit dem Design erst dann, wenn es auch mit der Entwicklung losging – und selbst dann war es eher ungewöhnlich, eine so große Karte auf Papier zu bringen, anstatt einfach ein paar Screenshots im Spiel oder einem speziellen Editor zu machen. Die original Papierversion habe ich sogar noch irgendwo hier herumliegen.“ Durch die gut designte Karte und die Cartoon-Grafik fühlte sich *Feud* lebendig an. Vor allem



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

GLIDER RIDER
SYSTEM: VERSCHIEDENE
JAHR: 1986

ZUB (SIEHE BILD)
SYSTEM: VERSCHIEDENE
JAHR: 1986

AMAUROTE
SYSTEM: VERSCHIEDENE
JAHR: 1987

MÜHE UND ÄRGER Ste Pickford erklärt, was bei der C64-Fassung schiefging.

„Haha, das ist eine lange Geschichte“, lacht Ste, als wir ihn auf die im Vergleich sehr schwache C64-Version von *Feud* ansprechen. „John machte nicht nur das Spieldesign, sondern plante auch die Programmierarbeiten. Er hatte Vorschläge, wie die KI funktionieren sollte, wie sie unterschiedliche Ziele auf der Karte priorisiert, wie sie sich bewegt und so weiter. Er arbeitete mit den Programmierern der Spectrum- und Schneider-Fassungen zusammen – der Zuständige für den C64 hatte daran aber kein Interesse.“

John hatte dem C64-Programmierer nichts zu sagen, sein offizieller Job war zu dieser Zeit Lead Programmer bei *Zub* oder *Amaurote*. Seine Führungsrolle bei *Feud* war nur inoffiziell, erklärt Ste. „Dass wir unseren Arbeitgebern ein Spielkonzept verkauft haben, war eine ganz neue Situation, Aufsichtspersonen oder so etwas gab es nicht. Der Commodore-Programmierer war daher nicht verpflichtet, Johns Anweisungen Folge zu leisten – er machte sein eigenes Ding. Er legte nicht

mal eine interne Karte der Welt an und nutzte auch nicht meine Kartendaten, die alle Positionen für Bäume, Büsche und dergleichen vorgab. Stattdessen gestaltete er die Karte so, wie es ihm gefiel. Als es dann um die Programmierung des feindlichen Zauberers ging, konnte dessen Position in der Welt nicht verfolgt werden, da es auf dem C64 keine Welt im klassischen Sinne gab.“ Die Notlösung des C64-Konvertierers: Er ließ den KI-Zauberer einfach zufällig auf der Karte erscheinen.

HIEKES KRÄUTERGARTEN

Die Kräuter in Feud und was ihr mit ihnen anstellen könnt



MELISSE



ZAUNWINDE



BITTERKLEE



KNOCHEN



KLETTE



FERKELKRAUT



KRÜMLING



LABKRAUT



LÖWENZAHN



TEUFELWURZ



SPARGELKLEE



FIEBERKRAUT



FINGERHUT



SCHIERLING



FLOCKENBLUME



SALBEI



MÄUSESCHWÄNZCHEN



PIPEWORT



JAKOBSKRAUT



HELMKRAUT



LÖWENMÄULCHEN



EHRENPREIS



DISTEL



LEINKRAUT

ZAUBERSPRÜCHE

HEILUNG

- Erhalte Energie zurück, um am Leben zu bleiben

ZOMBIE

- Verwandelt einen Dorfbewohner in einen Untoten

UNSICHTBAR

- So entkommt ihr auch dem finsternen Blick eures Bruders

TELEPORT

- Ihr müsst schnell flüchten? Nutzt den Teleport!

TEMPO

- Ein Geschwindigkeits-Boost mit begrenztem Nutzen

RÜCKWÄRTS

- Verursacht euch mehr Probleme als eurem Gegner ...

BESCHÜTZEN

- Lacht Leonorie aus, während ihr diesen Abwehrspruch einsetzt

ERFRIEREN

- Eine tolle Möglichkeit, Kräutertür Hieke zu verlangsamen

FEUERBALL

- Ein Spruch mit großem Schaden. Der tut wirklich weh!

SPRITES

- Ein nützlicher Angriffsspruch, mit dem ihr auf euren Bruder schießt

DOPPELGÄNGER

- Klone eures Charakters verwirren euren Gegenspieler

BLITZ

- Schwierig auszuführen, aber verheerend, wenn ihr trifft



» [ZX Spectrum] Der Kompass zeigt Richtung Gegner – außer auf dem C64.



» [ZX Spectrum] Gemein: Ihr wisst nie, auf welche Sprüche euer Bruder aktuell Zugriff hat.

► aber das Wissen, dass ein ähnlich starker Zauberer ebenfalls gerade Kräuter sammelte und einen töten wollte, sorgte für Nervenkitzel.

Noch lange bevor ihr euch in *Monster Hunter* und *Morrowind* eigene Items basteln konntet, ließ euch *Feud* Zaubersprüche und andere Gegenstände durch die Kombination von Kräutern erstellen. Hattet ihr einige Zutaten zusammen, musstet ihr sie in eurem Kochtopf mischen. Ihr wolltet euren Feind einfrieren? Dann galt es Zaunwinde mit Bitterklee zu kombinieren. Euer Charakter war angeschlagen? Melisse und Zauberkraut linderten den Schmerz und brachten Lebensenergie zurück. Dieses Spielprinzip fühlte sich im Jahr 1987 erfrischend neu an. „Ich habe lange Listen mit Kräutern erstellt. Woher ich die hatte, weiß ich aber nicht mehr“, rätselt John. „Das war noch vor dem Internetzeitalter – vermutlich habe ich also in einem Buch geblättert.“

Doch warum waren die beiden verfeindeten Brüder Zauberer? Astronauten oder Cowboys wären doch viel cooler gewesen! „Ich habe keine Ahnung“, lacht John. „Wahrscheinlich passte es einfach zu dem Konzept einer tödlichen Fehde zwischen zwei Charakteren. Und Zaubersprüche durch Kräuter zu erschaffen, bot sich dann einfach an.“

Im Vergleich mit anderen Spielen seiner Zeit hatte *Feud* etwas Einzigartiges an sich. Das Grundkonzept, einen Feind töten zu müssen, der dasselbe mit euch

» Wir haben das KI-Bot-Deathmatch erfunden! Aber keiner glaubt es uns. «

STE PICKFORD ÜBER FEUDS EINFLUSS AUF DIE SPIELEWELT.

vorhat, war anders und fügte dem Pickfords-Spiel ein echtes Katz-und-Maus-Element hinzu. Kleine Designentscheidungen wie ein flackernder Kompass, der in die Richtung eures Bruders zeigt, sorgten für zusätzliche Spannung. Im Grunde ist *Feud* auch eines der ersten Beispiele für Deathmatch – ein Spielmodus, der erst mit dem First-Person-Shooter-Genre richtig populär wurde. Wir fragten die Brüder, ob ihnen das bewusst ist. „Damals waren wir uns darüber nicht im Klaren“, grinst Ste. „Wir realisierten das erst später, und seitdem erzählen wir jedem: ‚Wir haben das KI-Bot-Deathmatch erfunden!‘ Aber niemand glaubt uns.“

Eines kann jedoch niemand leugnen: Mit *Feud* stießen die Pickfords auf ein ganz spezielles Spielkonzept. „Ich denke, wir hatten viel Glück – auch weil das ganze Team so einen guten Job machte“, gibt John zu. „Spiele entstanden damals in kürzester Zeit. Weder gab es ein richtiges Konzept noch eine Testphase oder Gameplay-Optimierungen. Es hieß nur: ‚Macht das Spiel mit so wenigen Bugs wie möglich fertig und schickt es dem Publisher.‘ Die meisten guten Spiele aus dieser Zeit waren wohl mehr Zufall und beim Publisher nicht pünktlich abgeliefert worden.“

Feud wurde neben dem etwas weniger beeindruckenden *Colony* über Bulldog Software veröffentlicht, einem neuen Sublabel

von Mastertronic. Auf der Packung prangten rechts unten stilecht die berühmte britische Hunderasse sowie leuchtende Streifen in Rot, Weiß und Blau. Obwohl mit *Feud* ein neues Label gegründet wurde, kann sich Ste an keinen Druck seitens Mastertronic erinnern. „Vermutlich haben sie sich für *Feud* als Bulldog-Launchtitel entschieden, gerade weil es so einen guten Eindruck machte“, erklärt er. „Mit der Vertriebsseite hatten wir aber kaum was zu tun, deswegen bin ich nicht sicher. Die Spiele bei Binary Design entstanden alle auf die gleiche Weise: Sie hatten das gleiche Budget, die gleichen Teams, die gleichen Deadlines – egal ob Vollpreis oder Budget-Release. John und ich wollten ein hochqualitatives Spiel, und *Feud* war unser Baby. Zusätzlichen Druck vom Management oder dem Kunden bekamen wir nicht.“

F *Feud* kam 1987 in den Handel und gewann auf dem Spectrum und Schneider CPC in kürzester Zeit viele Fans.

Mehr als 191.000 Exemplare wurden über alle Systeme hinweg verkauft, darunter auch die Versionen für Ataris 8-Bit-Computer, Commodore 64, MSX und später auch Commodore Amiga und PC. Neben der besten Fassung für den Amstrad (da stimmt uns auch Ste zu) können sich vor allem die Ports für den Spectrum und MSX sehen lassen.

» [Schneider] Bei einem Treffer sind Blitze vernichtet.



Interessanterweise gab es mehrere von Ste entworfene Ladebildschirme. Gab es dafür einen Grund? „Ich wollte einen auf Künstler machen“, schmunzelt er. „Mit den Ladescreens wollte ich irgendwas Besonderes machen, da ich so stolz auf das Spiel war. Ich entwarf ein anspruchsvolles Bild für den Amstrad. Ich glaube, ich zielte auf so etwas wie ein klassisches Albumcover ab. Ich wollte die Stimmung des Spiels einfangen und nicht einfach nur das Cover in Pixel umwandeln. Wir sahen die Cover trotzdem erst nach dem Release – und sie waren bei Mastertronic immer Müll. Das Cover für den Amstrad war mein ‚echtes‘ Design. Aber ich benutzte sehr viele Farben und wusste, dass es auf dem Spectrum nicht gut aussehen würde. Also machte ich mir die Mühe, einen komplett eigenen Ladebildschirm mit pixeligeren Tupfern und weniger Farben für den Spectrum zu entwerfen.“

Angesichts der Tatsache, dass die Brüder eine solche Vorliebe für *Feud* haben, ist es ein Wunder,

dass sie in den mehr als 27 Jahren seit Release nie eine Fortsetzung entwickelt haben. Warum ist das so? Ste erläutert es uns: „Wir würden gerne das Kernprinzip aufgreifen. Wenn wir aber jemals etwas wie ein Sequel oder Remake machen würden, wäre es ganz anders. Vor ein paar Jahren dachten wir mal über ein Spiel mit ineinander greifenden Gärten und vielen Spielern nach, doch es war zu ambitioniert und hätte unsere Möglichkeiten überstiegen.“

Dass für die nahe Zukunft kein Nachfolger geplant ist, mag enttäuschend sein. In der Hinsicht ist es umso besser, dass das Original auch heute noch Spaß bereitet. Die Brüder zeigen sich zurecht stolz auf ihr Spiel. „In der damaligen Zeit gab es viele Titel, die nicht richtig funktionierten“, analysiert Ste. „*Feud* hingegen war ein einwandfreies, spielenswertes und unterhaltsames Produkt.“

Weitere Informationen zu den Pickfords findet ihr auf www.zee-3.com

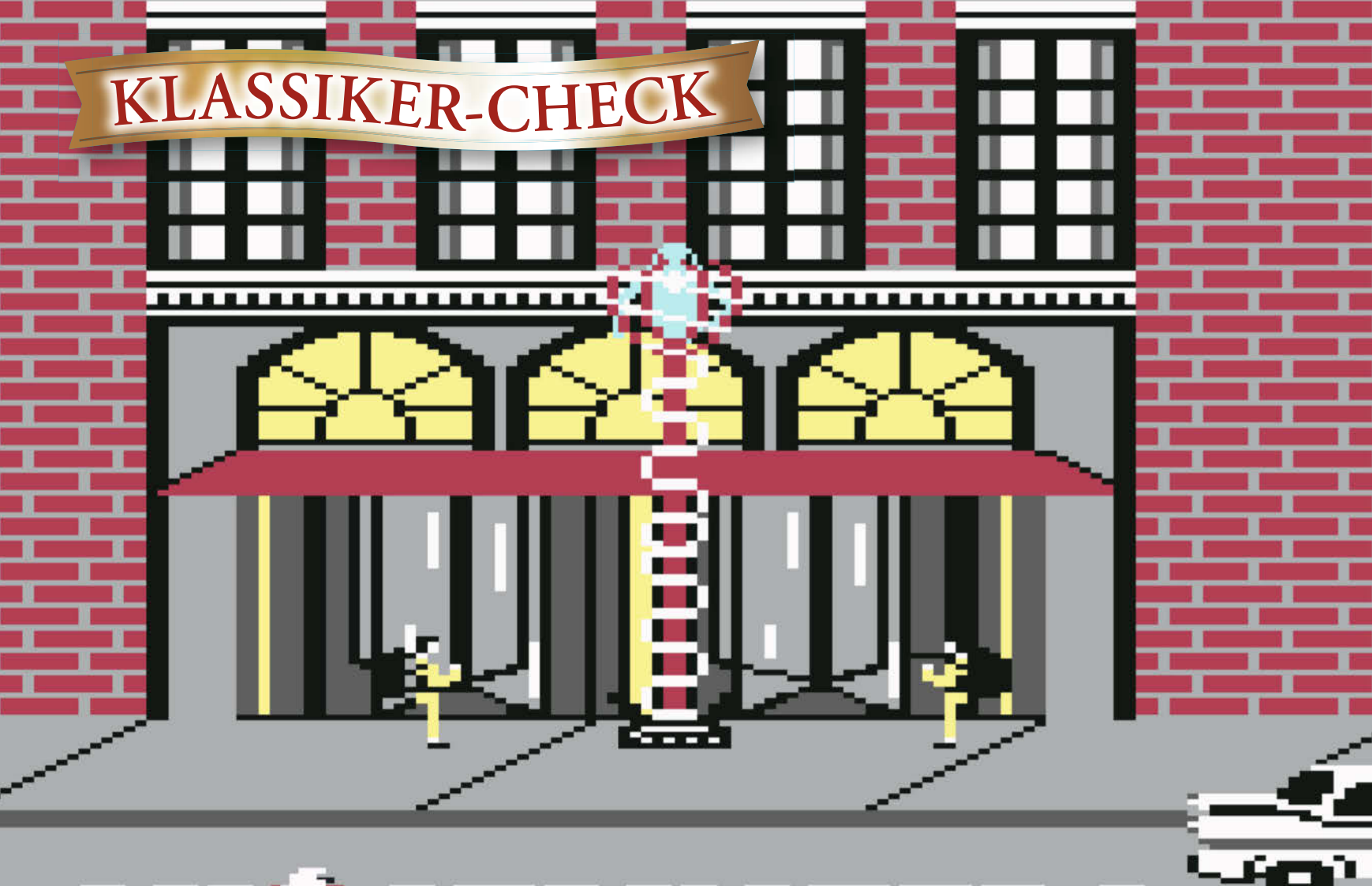


» [Atari 8-Bit] Die Sprites erinnern an den Amstrad, die Farbpalette ist aber kleiner.

» [Amstrad] Am Ende erfahrt ihr, wie viel Schaden ihr ausgeht.



KLASSIKER-CHECK



GH²STBUSTERS

Ein Spiel zu einem Kinofilm? Das bedeutete in den 1980er Jahren nicht selten einen gurkenhaften Schnellschuss des britischen Entwicklungsstudios Ocean (*Rambo*, *Highlander*, *Miami Vice*), bei dem der Großteil des Budgets für die Film- beziehungsweise TV-Lizenz draufgegangen war, sodass nicht mehr viel für das eigentliche Spiel übrig blieb. Doch 1984 gab es eine rühmliche Ausnahme. David „Pitfall“ Crane schuf eine noch heute spaßige 8-Bit-Umsetzung eines Leinwandhits – bei dem es sich auch noch um eine Komödie und nicht etwa um einen Actionfilm handelte.

Die Rede ist natürlich von *Ghostbusters*, das mit einer Fülle von kreativen Ideen punkten konnte. Kreativ war sein Schöpfer David Crane schon bei Atari, wo als Spieldesigner für das VCS 2600 arbeitete. Mit einigen Kollegen verließ er jedoch 1979 die Firma und startete Activision. Der damalige Hauptgrund: Spielentwickler bekamen bei Atari nicht genug Anerkennung für ihre Werke – die Namen der Designer standen weder

im Handbuch noch in den Credits. Für Activision erschuf Crane neun Spiele, darunter die Hits *Kaboom!*, *Pitfall* und *Decathlon*. Zehnter Titel wurde 1984 *Ghostbusters* – ein Spiel zum Kinofilm, das tatsächlich etwas taugte.

In gerade einmal sechs Wochen entstand die muntere Jagd nach Geistern und Dämonen in New York City, die in den USA am gleichen Tag wie der Kinofilm erschien. Ein Karaoke-Intro mit dem gleichnamigen Titelsong *Ghostbusters* von Ray Parker Jr., gut verständliche Sprachausgabe und eine geniale Speichermethode waren nur drei der innovativen Elemente des Spiels. Angehende Geisterjäger fuhren mit dem Vehikel ihrer Wahl und der individuell gekauften Ausrüstung durch die Stadt und saugten auf dem Weg zu Spukgebäuden Geister mit dem Staubsauger auf der Motorhaube ein.

Der Wechsel zwischen Draufsicht-Kartennavigation und -fahrt durch die Stadt sowie dem 2D-Fallenstellen vor einer schier endlosen Zahl unterschiedlicher Gebäude macht Laune. Knifflig das Einfangen eines Spukbolds: Zuerst will eine Falle vor dem Haus platziert werden,

dann stellt sich ein Ghostbuster auf der linken und einer auf der rechten Seite auf. Im richtigen Moment gilt es, die Protonen-Packs zu aktivieren und deren Energiestrahlen aufeinander zuzubewegen – so wird der leicht unvorhersehbar umherschwirrende Geist genau über die Falle getrieben, die im richtigen Moment ausgelöst wird. Wie im Film sollte man tunlichst vermeiden, dass die Strahlen sich kreuzen! Schießt die Falle ins Leere und verfehlt den Geist, stürzt dieser sich auf einen der beiden Ghostbuster, der sein Ableben mit einem trockenen „He slimed me!“ kommentiert.

Je nachdem, wie viele Fallen man zu Beginn des Spiels gekauft hat, geht es mal früher, mal später zurück ins Hauptquartier. Hier steigen auch frische Geisterjäger zu, falls einer oder mehrere der drei verschleimt worden sind. Auch die Protonen-Packs erhalten bei einem Boxenstopp eine frische Energieladung. Wer genug Geister gegen klingende Münze einfängt, bekommt es gegen Ende des Spiels mit dem Marshmallow-Mann und dann schließlich mit Erzbösewicht Zuul zu tun.

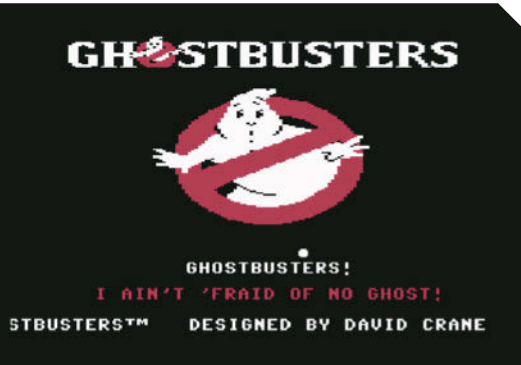
Ghostbusters wurde ein Riesenhit und als solcher auf eine Fülle von Systemen umgesetzt. David Crane stürzte sich indes auf sein nächstes Projekt: die Lebenssimulation *Little Computer People*, den Urvater der Sims. Der zweite *Ghostbusters*-Kinofilm ging 1989 leider in die Binsen. Erst zehn Jahre später kam mit *Ghostbusters: The Video Game* eine Quasi-Fortsetzung als Versöhnungsangebot für PC- und Konsolenspieler auf den Markt. Am Skript waren sogar die *Ghostbusters*-Drehbuchschreiber Harold Ramis und Dan Aykroyd beteiligt, während alle Haupt- und zahlreiche Nebendarsteller der Filme den Spielfiguren ihre Stimmen liehen. Einen Film zum Spiel gab es leider nicht – allerdings soll dieses Jahr ein Reboot mit einer Frauentruppe an den Protonen-Strahlern ins Kino kommen. ★



Von Roland Austinat

DENKWÜRDIGE MOMENTE

WIESO EIN KLASSIKER?



Das Karaoke-Intro

Das gab es noch nie: Ein hüpfender Ball über dem Text des Titels von Ray Parker Jr. lädt zum karakemäßigen Mitsingen ein. Wer sich das nicht traut, drückt im richtigen Moment auf die Leertaste - dann erschallt aus dem Fernsehlautsprecher ein leicht rauschig digitalisiertes „Ghostbusters!“ Beinahe hätte es die in der Spielgeschichte wohl einzigartige Karaoke-Eröffnungsszene gar nicht gegeben. David Crane wartete nach eigenen Angaben bis zur letzten der sechs Wochen langen Entwicklungszeit damit. Schließlich wollte er zuerst sicher sein, dass das Spiel rund lief.

SAUBERMACHEN



Geister in den Staubsauger

Der paranormale Energielevel der Stadt steigt im Lauf einer Spielrunde von 1 auf 10.000 Punkte. Dabei hängt die Anstiegsgeschwindigkeit davon ab, wie viele Geister ins Herz der Stadt gelangen, wo sich Oberbösewicht Zuul materialisieren will. Zu Beginn des Spiels bewegen sich die Burschen noch eher gemächlich, ab der Spielmitte dann deutlich rasanter. Damit man genug Zeit hat, vor Gebäuden spukende Unholde einzufangen und damit Geld zu verdienen, empfiehlt es sich, auf dem Weg zum Einsatzort die vier Geister einzusaugen, die in Richtung Zuul-Tempel unterwegs sind.

BESTER MOMENT



Showdown im Tempel

Wer sich über die rund 10.000 paranormalen und nervenaufreibenden Energieeinheiten noch im Plus befindet, also mehr als die 10.000 US-Dollar Kredit verdient hat, wird zum großen Showdown ins Hauptquartier des dämonischen Geists Zuul geladen. Hier gilt es, im richtigen Moment unter dem Marshmallow-Mann ins Gebäude einzudringen. Zwei unserer drei Geisterjäger müssen das schaffen, die dann auf dem Hochhausdach das Portal zur Dämonenwelt schließen und Zuul den Zugriff auf New York City verwehren. Kein einfaches Unterfangen, das können wir euch versichern.

AUSSTATTUNG



Kombi oder Käfer?

Bevor es auf die Straßen von New York City ging, müssen Heimcomputer-Geisterjäger einen fahrbaren Untersatz und die notwendige Ausrüstung zusammenkaufen. Die Bank lässt dafür großzügigerweise einen Kredit in Höhe von 10.000 US-Dollar springen, den sie am Ende des Spiels wiederhaben will. Welches Auto dann kaufen? Einen günstigen VW-Käfer mit begrenztem Laderaum? Der Krankenwagen aus dem Film? Einen Kombi? Und braucht man wirklich einen Geisterstaubsauger? Fallen, Geisterköder und ein Marshmallow-Sensor gehören auf jeden Fall ins Gepäck.

BOSSGEGNER



Marshmallow-Mann greift an

Auf dem Stadtplan gilt es, die Flugbahn der vier Geister genau im Auge zu behalten. In der zweiten Spielhälfte setzen sie sich zufalls-gesteuert zum Marshmallow-Mann zusammen. Verwüstet dieser ein Gebäude, werden uns die Reperaturkosten vom Konto abgebogen. Wohl daher dem, der beim Start 1. einen Marshmallow-Sensor und 2. Geisterköder gekauft hat. Der Sensor gibt einem ein wenig Zeit, auf das sich bildende Ungetüm zu reagieren und dann auf die Köder-Taste zu hämmern. Nur, wer wirklich massig Geld in der Tasche hat, kann sich hier einen Fehler erlauben.

VERSICHERUNG



Speichern per Kontonummer

Egal, ob wir es geschafft haben, Zuul in seine Schranken zu weisen, oder ob er New York City in seine Gewalt gebracht hat: Sofern wir mehr als 10.000 US-Dollar verdient haben, freut sich unsere vermutlich auf den Bahamas residierende Bank und eröffnet ein permanentes Konto. Dahinter verbirgt sich eine geniale Speichermethode: Gibt man Namen und Kontonummer beim Spielstart an, erhält man postwendend seine komplette Ausrüstung und die Barschaft zurück. Und mit der Zeit kann man sich Autos und Ausrüstung leisten, an die mit dem Startkapital nicht zu denken gewesen wäre.



FAKTEN

- » **PLATTFORMEN:** COMMODORE 64, ATARI 800, SINCLAIR SPECTRUM, AMSTRAD/ SCHNEIDER CPC, MSX, ATARI VCS 2600, SEGA MASTERS SYSTEM, NES
- » **PUBLISHER:** ACTIVISION
- » **ENTWICKLER:** ACTIVISION
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1984
- » **GENRE:** ACTION-ADVENTURE

Was die Presse sagte ...



Happy Computer 03/85

»Die bloße Wiedergabe der Handlung vermag kaum zu vermitteln, was dieses Programm an Spielwitz und Unterhaltungswert bietet. Die Grafik ist ein Volltreffer und der Sound setzt neue Maßstäbe. Vor allem bei der Commodore-Version klingt die Titelmelodie beinahe in Schallplatten-Qualität aus dem Lautsprecher. [...] Alles in allem ein ausgezeichnetes Spiel, das spontane Begeisterung hervorruft und auch langfristig Spaß macht.« (Heinrich Lenhardt)

Was wir denken

Selbst 32 Jahre nach der Erstveröffentlichung zeigt *Ghostbusters*, dass eine gute Spielidee sich weder auf Rendergrafik noch auf digitalisierte Schauspieler stützen muss – vor allem, wenn sie so witzig umgesetzt wurde wie in David Cranes Action-Adventure.

Gribbly's Day Out

Mit der Geschichte über einen Alien-Babysitter gelang dem großen Andrew Braybrook (u. a. *Paradroid*, *Uridium*) der Durchbruch. *Gribbly's Day Out* markierte den Anfang seines Aufstiegs zur Entwickler-Ikone auf dem Commodore 64. **Retro Gamer** hat mit ihm über sein erstes eigenes Spiel gesprochen



FAKTEN

- » PUBLISHER: HEWSON CONSULTANTS
- » ENTWICKLER: GRAFTGOLD
- » ERSCHIENEN: 1985
- » PLATFORM: COMMODORE 64, ACORN ARCHIMEDES
- » GENRE: PLATFORMER



Gribbly's Day Out ist kein normales Spiel. In der Rolle von Gribbly, einem einbeinigen, armlosen Wesen, rettet ihr außerirdische Kleinkinder. Dem froschähnlichen Aussehen des Helden entspricht auch die Art der Fortbewegung: Ihr hüpfst und schwebt durch die vertrackten Levels. Die charmante Suche nach den Baby-Gribblys und den ungewöhnlichen Helden schlossen Commodore-64-Spieler schnell in ihre Herzen. Entwickelt wurde das Spiel von Andrew Braybrook, der zusammen mit Steve Turner das Programmierer-Team Graftgold bildete. Steve war schon durch *3D Seiddab Attack*, *3D Lunattack* und das Fantasy-Adventure *Avalon* aufgefallen.

Andrew hatte zuvor Steves Shoot-em-up-Spiel *Seiddab* auf den Dragon 32 portiert. Danach

konvertierte er *Lunattack* auf den Commodore 64. Dem „Brotkasten“ war er sofort verfallen. „Ich hatte das Spiel schon für den Dragon programmiert und schrieb *Lunattack* dann für den C64“, erzählt er uns. „Das Spiel lief im Bitmap-Modus, das heißt in einer hohen Auflösung. Für den C64 war das ziemlich ungewöhnlich. So kam ich zum ersten Mal dazu, Hardware-Sprites zu verwenden.“

Nachdem die Arbeiten an *Lunattack* abgeschlossen waren, wollte Andrew aus Steves Schatten treten: „Ich wollte meine eigenen Spiele entwerfen.“ Steve hatte gerade seine *Avalon*-Serie für den Spectrum programmiert. Diese Spiele setzten ebenfalls auf Bitmap-Technik, mit deren Darstellung der C64 so seine Probleme hatte. Andrew konzentrierte sich mehr auf die Stärken der Hardware und verzichtete auf die Bitmap-Darstellung.

„Für mein Spiel habe ich eine Kollisionsabfrage zwischen einzelnen Sprites und auch für den Hintergrund verwendet. Ich glaube, es war das einzige Mal, dass ich das so gemacht habe, da es sehr viele Einschränkungen gab.“ In einfacheren Spielen hätte man beim Zusammenprall zweier Sprite-Objekte erwartet, dass eines davon zerstört würde.

„Doch das war nicht, was ich für *Gribbly's Day Out* brauchte“, fährt Andrew fort.



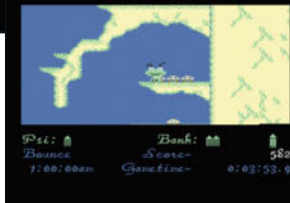
Psi: ██████ Bank:
Bounce Score: 0
7:00:00am Gametime: 0:35:34.3

» [C64] Gribbly erwartet einen Bösewicht.

Gribbly bewegte sich entweder auf festem Boden, wo ihm der Hintergrund nichts anhaben konnte, oder flog durch den Level, was ungleich gefährlicher war. „Es stand von Anfang an fest, dass Gribbly durch den Level hüpfen und fliegen würde. Ich wollte etwas Unkonventionelles ausprobieren. Für den Flugmodus veränderte ich die Gravitation ein wenig. Die Übergänge zwischen den Boden- und Luft-Abschnitten sind im Spiel-Code interessant anzusehen.“

Andrew begann mit einer Scrolling-Routine für den Hauptcharakter. Das Spiel besaß bunte Sprites und erreichte locker 25 Frames pro Sekunde. „Das Scrolling hätte ich sogar mit 50 Frames pro Sekunde darstellen können, was damals die Voraussetzung für Arcade-Spiele war. Ich hatte aber nicht genug Zeit, um die Darstellung der Objekte dafür zu optimieren.“

Mit seinem Projekt versuchte sich Andrew erstmals daran, einen Spielhelden und seine Kontrahenten zu entwerfen und zu animieren. Die Verwendung von mehrfarbigen Sprites auf dem Commodore 64 brachte einige Einschränkungen mit sich, wie Andrew ausführte: „Es gibt keine Charakter- oder Sprite-Spiegelung im Spiel. Viele Arcade-Titel haben dieses Feature damals unterstützt. Ich musste Objekte immer separat zeichnen, wenn sie sich sowohl nach rechts als auch nach links bewegen sollten.“ Insbesondere alle Bösewichte im Spiel bewegten sich in



» [C64] Gribbly freut sich, wenn ihr Gribblets rettet.

WEITERE TOLLE DEBÜTS

Auch diese fünf Erstlingswerke waren klasse.

RAID ON BUNGELING BAY

1984

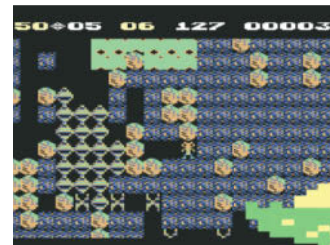
■ Sim City-Papa Will Wright feierte mit diesem Shoot-em-up-Spiel seinen Einstand. Es simuliert ein Transportnetzwerk, in dem Schiffe und Fabriken Rohstoffe für den Bau eines Mega-Kriegsschiffs der Bungelings liefern. Ihr müsst das unterbinden!



BOULDER DASH

1984

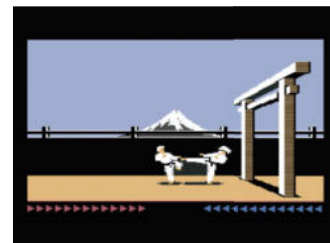
■ Es ist bemerkenswert, dass Peter Liepa und Chris Gray ein Spiel entworfen haben, das auch heute noch Spaß macht. Mit seinem fordernden Gameplay, unterschiedlichen Gegnerformationen und mysteriösen Levels ist es immer noch für eine Runde gut. Und noch eine...



KARATEKA

1984

■ Vor Prince of Persia entwarf Jordan Mechner das Prügelspiel Karateka. Im Grunde waren es nur aneinandergereihte 1-gegen-1-Kung-Fu-Kämpfe. Die Animationen sorgten aber für Aufsehen. Es verkaufte sich mehr als eine halbe Million Mal.



JETPAC

1983

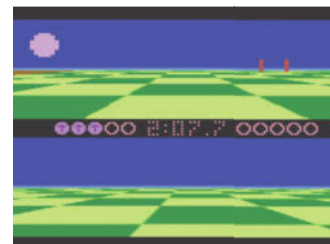
■ Mit diesem Spiel feierte nicht nur Jetman seinen Einstand, sondern auch der britische Entwickler Ultimate Play The Game. In jedem Level baut ihr ein Raumschiff Stück für Stück zusammen, tankt es voll und hebt ab. Nebenbei wehrt ihr euch mit einem Laserblaster gegen einfallende Feinde.



BALLBLAZER

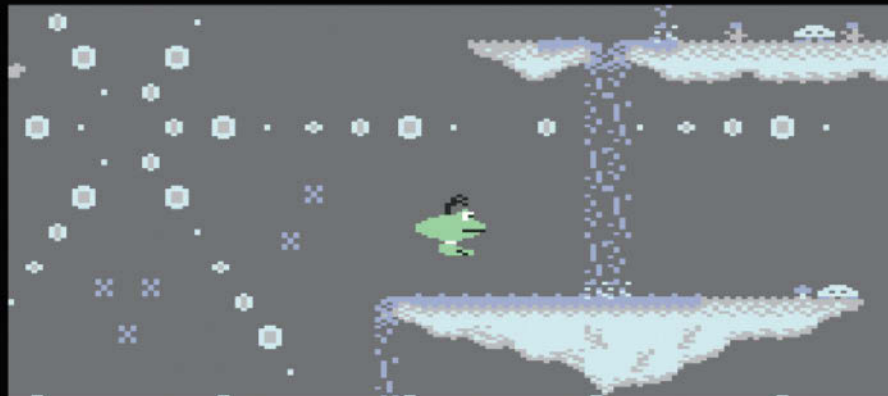
1984

■ Dieses futuristische Sportspiel war das erste von Lucasfilm Games. In der Mischung aus Fußball und Basketball rast ihr mir eurem Gleiter kreuz und quer über ein scrollendes Spielfeld, um so viele Punkte wie möglich zu erzielen.



» **Gribbly und die Hüpf-Mechanik waren von Anfang an dabei. Ich wollte etwas Unkonventionelles ausprobieren.** «

ANDREW BRAYBROOK



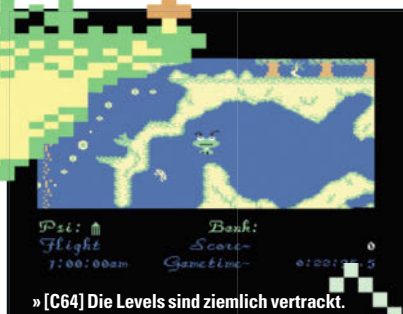
Psi: Bank:
Flight Score~ 136
1:00:00am Gametime~ 0:08:54.7

» [C64] Mit Schaltern deaktiviert ihr Teile des Netzes.

► beide Richtungen. Es war deshalb ein sehr aufwendiges Unterfangen.

„Ich wollte Gribbly ein paar Gesichtsausdrücke verpassen. Indem ich die Grafiken für den Mund, die Augen und die Antenne in die Sprite-Daten integriert habe, konnte ich mehr Frames für die Bösewichte verwenden. Als ich damit fertig war, bot Gribblys Sprite nicht ausreichend Fläche, um noch einen richtigen Körper, Arme oder Beine hinzuzufügen. Es war aber auch gar nicht nötig, da Gribbly sich eh die ganze Zeit bewegte.“ Andrew wollte, dass der Protagonist so lebhaft wie möglich erscheint – auch wenn das Spiel pausierte. Es war aber schwer, ein gutes Bild von Gribbly einzufangen, da sich die Antenne andauernd bewegte und Gribblys Charaktermodell blinkte. „Ich habe deshalb einen ‚Cheese‘-Modus eingebaut, in dem Gribbly den Spieler anschaut und lächelt.“

In Anbetracht der grafischen Beschränkungen des C64 beeindruckte es, wie lebhaft der Held wirkte. Mit den Gribblets gelang das Andrew ähnlich gut. „Ich hatte eine klare Vorstellung von den Gribblets“, schmunzelt er. „Ich verwendete animierte Charaktere und habe auf ein simples Physik-Modell zurückgegriffen, sodass sie durch den Level springen. Jedes Gribblet orientierte sich am nächstgelegenen Grasstreifen. Wenn es einen Ort gefunden hatte, sperrte es quasi diese Stelle, sodass andere Gribblets sich nicht dorthin begeben konnten. Dann wurde das Gribblet durch einen Sprite ausgetauscht, der in einem Bogen rotierend zu seinem Ziel flog. Als das zum ersten Mal funktioniert hat, hat es sogar mich fasziniert.“



» [C64] Die Levels sind ziemlich vertrackt.

Die bösen Bewohner von Blabgor sollten einen Lebenszyklus besitzen, der auf die Gribblets abgestimmt war. Sie entwickelten sich von einfachen Lebensformen zu immer gefährlicheren Kreaturen – und das in Echtzeit. Jeder der 16 Levels entsprach einer eigenen, kleinen Welt, in der fliegende Samen zu wurmartigen Wesen wurden, die die Gribblets auf den Rücken drehten, ihnen aber keinen Schaden zufügten. Es folgte ein Puppenstadium. Aus dem Kokon schlüpften dann bedrohliche Wesen mit Totenschädel. Sie entführten die Gribblets und flogen mit ihnen davon.

„Das Ökosystem war ein wichtiger Aspekt“, erzählt Andrew. „Ich habe mit Ahornsamen angefangen, die ich draußen gesammelt habe. Mich hat es fasziniert, dass ihnen die Natur kleine Flügel geschenkt hat, sodass sie weiter fliegen. Im Spiel musste ich ein Objekt entwerfen, das breiter als ein Sprite war, da die Animationen asymmetrisch waren.“ Die Samen entwickelten sich zu Würmern weiter, die sich komplett anders fortbewegten. Als Kokon wurden die Gegner dann für kurze Zeit unbeweglich, bevor sie dann als fiese Kreaturen schlüpften. „Die Spieler mussten sich um Gegner in verschiedenen Stadien kümmern und entsprechend Prioritäten setzen.“

Die finale Evolutionsstufe der Gegner stellte eine große Gefahr für die Gribblets dar. Es lohnte sich deshalb, sie schon in den frü-



» [C64] Wie süß Gribbly doch ist!

GRIBBLYS DRITTER AUFTRITT

So schaffte es Gribbly auf den Amiga

■ Mit *Paranoid '90* und *Uridium 2* brachte Andrew zwei seiner bekanntesten C64-Spiele auf den Amiga. Wie sah es mit *Gribbly's Day Out* aus? „*Fire & Ice* sollte eine neue Version des Spiels werden“, berichtet der Kultdesigner. „Renegade war jedoch nicht so überzeugt von der Idee. Immerhin gibt es noch einen Bonus-Level in *Fire & Ice*, der auf das Ökosystem aus Gribbly setzt. Sogar die Gribblets sind mit dabei.“



heren Stadien zu erledigen. War man zu spät dran, flogen sie mit den Gribblets davon. Es blieb einem dann keine Wahl, als die Gegner vom Himmel zu holen und die Gribblets aufzufangen, bevor sie auf den Boden prallten.

„*Gribbly's Day Out* wurde natürlich durch Arcade-Spiele inspiriert“ erinnert sich Andrew. „Diese besaßen immer ein klares Spielziel, eine farbenfrohe Optik, viele Sprites und mehrere Spielfelder. Sie waren fantastisch! Auch *Defender* hat mich im Hinblick auf das ‚Rette die gefangenen Gribblets‘-Spielprinzip beeinflusst. Abschießen lassen sich die Gribblets aber nicht – das wäre zu böse gewesen.“

Der berüchtigtste Gegner war der krabbenartige Seon, der an den furchteinflößenden Bossgegner in *Sinistar* erinnerte. Die meiste Zeit war Seon in einem Netz gefangen, das sich über die scrollenden Levels erstreckte. Gegen Ende eines jeden Levels befreite sich Seon aber und verfolgte uns durch den letzten Spielabschnitt. „Wenn nur noch ein Gribblet übrig war, schaltete sich das Netz aus und Seon kam frei. Er sollte den Spieler unter Druck setzen“, erklärt Andrew. Für die Spieler ergaben sich dadurch taktische Möglichkeiten: „Manche platzierten das siebte Gribblet kurz vor der eigenen Basis und machten sich auf die Suche nach dem

achten, um sie dann kurz hintereinander zu retten und Seon aus dem Weg zu gehen. Diese Taktik funktionierte auch – zumindest, solange das siebte Gribblet in seiner Position blieb.“

„Das Netz habe ich aus zwei Gründen eingebaut. Erstens war so sichergestellt, dass es immer etwas auf dem Bildschirm zu sehen gab und Spieler das Scrolling bemerkten. Zweitens konnten Spieler so nicht einfach überall hinfliegen.“ Andrew designte die Levels so, dass Gribbly entlang mehrerer Pfade fliegen konnte, die ihn zu den interessanten Punkten in einem Spielabschnitt führten. Sollte ein Gribblet von einem fliegenden Gegner gefangen werden, gestalteten sich die Verfolgungsjagden dadurch aber ungleich schwerer – als Strafe für unaufmerksame Spieler.

Das Aufsammeln der Gribblets allein war schon nicht einfach, in Verbindung mit den Umwelt-einflüssen des Planeten Blabgor entwickelte sich *Gribbly's Day Out* zu einem verdammt schweren Spiel. Die Tatsache, dass Andrew ein Physikmodell programmiert hatte, machte es besonders schwer, die vertrackten Korridore unbeschadet hinter sich zu lassen. Andrew gibt zu: „An manchen Flugmanövern bin auch ich immer wieder gescheitert. Das Spiel besaß einen Lebensbalken, ein Kontakt mit der Umwelt war also nicht unbedingt tödlich. Die Kollisionsabfrage hat sich gemeldet, wenn ein Sprite einen Teil der Umgebung berührt hat. Ich habe dann eine Bewegung in die entgegengesetzte Richtung eingebaut, damit es wie eine Kollision aussah.“ Da die Gravitation Gribbly nach unten zog, prallte er manchmal ganz von allein gegen Objekte. Die Beschleunigung des Helden ließ sich mit dem Joystick beeinflussen, was damals noch ziemlich ungewöhnlich war. „Ich fand schon damals, dass es für ein besseres Spielgefühl sorgt.“



» [C64] Rettet die Gribblets!

» Die Bösewichte im Spiel besaßen einen vierstufigen Lebenszyklus. Das Ökosystem war sehr wichtig. «

ANDREW BRAYBROOK

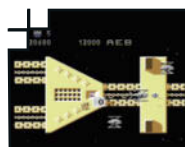


» [C64] *Gribbly's Special Day Out* bietet neue Levels.

„Die Steuerung ist in jedem Spiel sehr wichtig“, fährt Andrew fort. „Ich habe *Gribbly's* für einen normalen Eintasten-Joystick programmiert. Ich musste kreativ werden: Zum Beispiel erkennt das Spiel das Gedrückthalten der Taste als Eingabe.“ Die Gravitation und die Spielgeschwindigkeit ließen sich verändern, und Andrew verbrachte viel Zeit damit, die Werte richtig anzupassen: „Über das ganze Spiel hinweg sind die Werte konstant. Steve und ich haben immer die Spiele des anderen ausprobiert und konstruktive Kritik geübt. Steve hat die Musik und den Sound in *Gribbly's Day Out* entworfen. Er hat deshalb einige Levels gespielt. Er war aber viel mit seinem eigenen Spiel beschäftigt. Wir haben oft alleine gearbeitet und uns dann gegenseitig überrascht.“ Keine Frage: Andrew ist die Steuerung sehr gut gelungen.

Aufgrund seiner Originalität kam das Spiel allgemein gut an. Das ehrwürdige Monatsmagazin *Zzap!64* aus Großbritannien vergab zum Beispiel stolze 90 Prozent. „Natürlich hat es mich gefreut, dass meine Mühen Anerkennung fanden. Ich bin in die Redaktion von *Zzap!* gefahren und habe Julian Rignall, Gary Penn, Gary Liddon und Chris Anderson getroffen. Daraus ist dann eine Artikel-Serie hervorgegangen. Ich habe die *Zzap!*-Hefte immer noch in einem Ordner aufbewahrt.“

Nachdem er mit der Entwicklung fertig war, kopierte Andrew 16 neue Levels. „Die haben



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

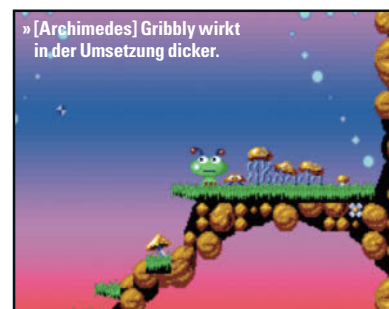
AVALON
SYSTEM: SPECTRUM
JAHR: 1984

PARADROID
SYSTEM: COMMODORE 64
JAHR: 1985

URIDIUM (SIEHE BILD)
SYSTEM: COMMODORE 64
JAHR: 1986



» [Archimedes] Eine seltene Version des Spiels.



» [Archimedes] Gribbly wirkt in der Umsetzung dicker.

wir dann unter dem Titel *Gribbly's Special Day Out* veröffentlicht. Ich habe fast nichts verändert, da es sich genauso spielen sollte. Im Original gab es einen peinlichen Fehler am Kreuzungspunkt, den man einfach hätte entfernen können. Genau das tat ich dann bei *Gribbly's Special Day Out*, und in *Paradroid* gab's den Fehler natürlich auch nicht mehr.“ Eine Archimedes-Version befand sich auch in der Entwicklung. Andrew bekam davon aber nur Screenshots zu sehen.

Gribbly's Day Out war der erste von Andrews vielen C64-Hits. Commodore-Veteranen kennen seine technisch wie spielerisch beeindruckenden Werke wie *Paradroid*, *Uridium*, *Alleykat* und *Morpheus*. Der hüpfende Blabgorianer ist für ihn aber immer noch etwas ganz Besonderes: „In meinem Küchenschrank steht noch ein alter Becher mit einem Gribbly-Aufdruck drauf. Die Kassettenhülle des Spiels ist leider leer, den Quellcode bewahre ich aber auf einer C64-Diskette auf. Wer weiß, ob sich das Spiel von dem Datenträger noch laden lässt...“



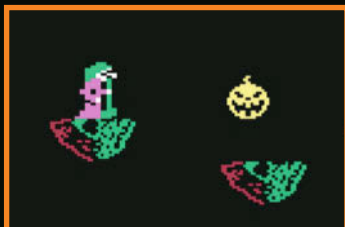
PUNKTE
0000450
MAGIE
63%



HEXEN



RETRO-REVIVAL



Hexenküche

HEXEREI AUF DEUTSCH.



» PUBLISHER: PALACE SOFTWARE
» ERSCHIENEN: 1985
» HARDWARE: C64

Von Heinrich Lenhardt

Deutsche Sprache, schwer vernachlässigte Sprache: Übersetzungen waren 1985 noch rar, Spielekäufer mussten sich meist mit englischen Handbüchern herumschlagen. Da erwies sich ein kleines Studio aus London als Lokalisierungs-Vorreiter: Vom Plattform-Action-Mix *Cauldron* erschien nahezu zeitgleich eine komplett deutsche Version, bei der Anleitungsreime, Bildschirmtexte und sogar der Produktname übersetzt waren: *Hexenküche*. Dank beschwingter Besenstiel-Fliegerei und bezaubernder Sprite-Animationen wurde der Titel zum Hit. Nur schade, dass ihn kaum jemand zu Ende spielen konnte, weil der Schwierigkeitsgrad so übel war!

Im Lauf des Jahrgangs 1985 wurde die Spiele-Berichterstattung meiner ersten Zeitschriftenheimat *Happy-Computer* immer ernster genommen, sowohl intern als auch extern. Eine eigene Spielezeitschrift stand beim Verlag Markt&Technik noch lange nicht zur Debatte, aber die Kennzeichnung eines „Spiele-Sonderteils“ war ein erster Schritt auf dem Weg Richtung Sonderhefte und *Power-Play*-Geburtswehen. Zur leichteren Identifizierung wurde der Rand der Spieleseiten blau-weiß gestreift, nachdem sie zuvor irgendwo im hinteren Magazinbereich unterzugehen drohten. Es wurde auch mehr getestet, zwar noch ohne Zahlenwertungen, aber mit einheitlichen Halbseiten-Layouts. Dazu kamen eigene Spiele-News und die populäre Tipps-Rubrik „Hallo Freaks“, die Kollegin Petra Wängler einen stets überquellenden Posteingangskasten bescherte.

Auch in der großen weiten Welt wurde unser Wirken verstärkt wahrgenommen, nicht zuletzt von Palace Software, dem kleinen Spieleableger einer englischen Filmproduktionsfirma. Da ruhten die Hit-Hoffnungen auf einem grafisch hinreißenden Spiel, das gleichzeitig in Englisch, Deutsch und Französisch erscheinen sollte. Heutzutage eine Selbstverständlichkeit, damals innovativ und weitsichtig. Auch bei der Publicity-Aufmerksamkeit gab es Gleichberechtigung: Nicht nur in Großbritannien gab es einen Wettbewerb, bei dem ein vergoldeter Mini-Besenstiel zu gewinnen war; die deutsche Version des Preisausschreibens durften wir bei *Happy-Computer* veranstalten.

Dabei ist das für den deutschen Markt in *Hexenküche* umgetaufte *Cauldron* ein Spiel, für das man vielleicht nicht unbedingt eine Lokalisierung bräuchte. Die Bildschirmtexte beschränken sich auf wenige Wörter („Steck‘ den Joystick in Port 2, und misch‘ zusammen das Gebräu.“). Auch die Faltblatt-Instruktionen sind ambitioniert gereimt, aber ebenso spärlich wie vage. Letztendlich geht es darum, mit der Küchendienst-Hexe Schlüssel aufzusammeln, welche die Tore zu unterirdischen Plattform-Höhlen öffnen. Hier sind die Zutaten für einen Trank versteckt, mit dem der Große Kürbis besiegt werden kann. Der bewacht nämlich einen goldenen Besen, den unsere Hexe ausgesprochen gerne hätte.

Hexenküche hat einen interessanten „zwei Spieltypen in einem“-Ansatz. Da gibt es zum einen die flotten Besenflug-Sequenzen mit geschmeidigem Horizontal-Scrolling und verschiedenen Tempostufen; je nach Geschwindigkeit variiert dabei die Hintergrundmusik. In der Luft reist unsere Hexe geschwind über die mehr als hundert Bildschirme breite Spielwelt.erspähnen wir einen der zufällig verteilten Schlüssel, heißt es absteigen und einsammeln, um damit zum dazu passenden Tor zu fliegen. Die somit geöffnete Tür führt in eine der vier Hüpfspiel-Höhlen, in denen leider Besenflugverbot besteht. Also muss gesprungen werden, und weil sich die Hüpfweite nicht dosieren lässt, ist die Bewältigung der tückischen Plattform- und Gegner-Arrangements ausgesprochen knifflig.

Mit „sehr schöne Grafik, schwierig“ hatte ich die Besonderheiten von *Hexenküche* in *Happy-Computer* 7/85 zusammengefasst. Das war eher untertrieben, der Frustfaktor dieser Walpurgisnacht hat mich schier um den Verstand gebracht! Bei jeder Kleinigkeit wird eines der neun Hexen-Leben verbraucht, zum Beispiel Flugstarts unter Bäumen oder Fehlsprünge in den nicht immer fairen Plattform-Räumen. Flug-Berührungen mit den hibbeligen Gegnersprites lassen sich kaum vermeiden. Dann gibt's einen Abzug bei der als „Magie“ deklarierten Lebensenergie, auch jeder einzelne Schuss kostet Magiepunkte. Ballern dürfen wir ohnehin nur in den Flugsequenzen, beim Höhlengehüpfe helfen nur Sprunghörigkeit und ein stilles Gebet.

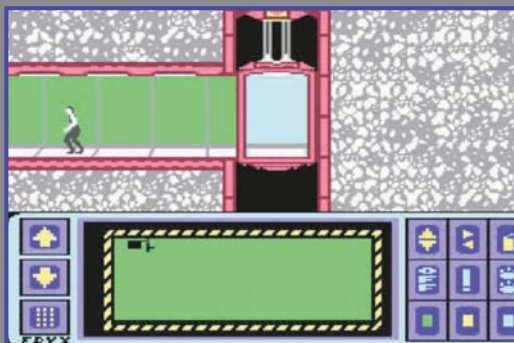
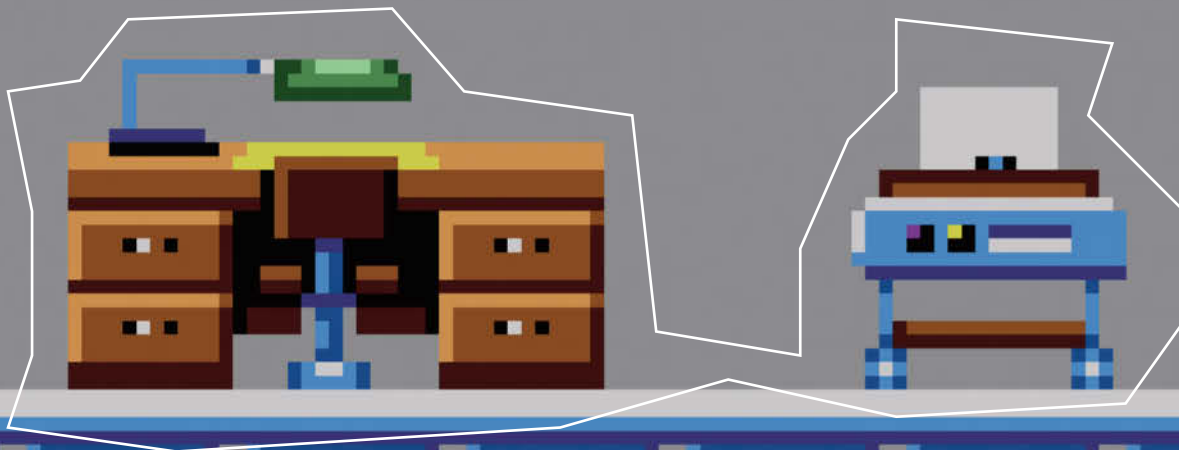
Hexenküche alias *Cauldron* war erfolgreich, in einem *Happy-Computer*-Interview von 1986 sprach Palace-Chef Pete Stone von rund 75.000 abgesetzten Einheiten – davon kann eine Hexe komfortabel in Rente gehen. Doch nur wenige Käufer hatten das frustrierend schwere Kleinod wohl zu Ende gespielt. Der (mindestens genauso harte) Nachfolger *Der Kürbis schlägt zurück* war weniger begehrt und die *Hexenküche* wurde geschlossen, bevor jemals der Abschluss der angedachten Trilogie produziert wurde.



MAKING OF...

IMPOSSIBLE MISSION

»Another visitor. Stay a while. Staaaaay ... forever!« Diese hämische Bleib-für-immer-hier-Begrüßung für den ungebetenen Besucher von Elvin Atombender dröhnte bei jedem Spielstart aus den Boxen, um uns auf unsere schier unmögliche Mission einzustimmen. Auch über 30 Jahre nach dem Release ist *Impossible Mission* von Epyx noch immer spielenswert.



» Das Versteck: Selbstzerstörung nach sechs Stunden.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** CBS (US), US GOLD (UK)
- » **ENTWICKLER:** DENNIS CASWELL
- » **ERSCHIENEN:** 1984
- » **PLATTFORM:** C64, ANDERE
- » **GENRE:** PLATTFORMER

IMPOSSIBLE MISSION



Bösewichte machen Videospiele seit jeher in den unterschiedlichsten Formen und Farben unsicher, aber eines ist allen gemein: Nie stellen sie sich uns zu Beginn eines Spiels, sondern immer erst ganz am Ende. Oft verbergen sie sich in einer Festung oder einem anderen Unterschlupf, so auch Elvin Atombender in *Impossible Mission*. Der Wahnsinnige bedroht die ganze Welt mit seinen Atomraketen, ein mutiger Agent muss in seinem Untergrund-Bau den Plan vereiteln. Der Bunker besteht aus einem zentralen Aufzugsschacht mit vielen abzweigenden Räumen, die mit Plattformen, diversem Inventar und Puzzles gefüllt sind. Und mit aggressiven Robotern. Unter Zeitdruck muss unser Agent die Zugang-Codes zu Elvins Zentrale finden, mit Grips und Akrobatik.

Verantwortlich für das epische Plattform-Spiel ist Dennis Caswell. Der hatte 1981 seinen Master-Abschluss in Computerwissenschaften gemacht und war dann zum kleinen Spielestudio Arcadia, später Starpath genannt, gegangen. Nach dem Videogames-Crash wurde Starpath, für die Supercharger-



» Die Version fürs Master System sah hübscher aus, spielte sich aber nicht so gut.



» Auch für Atari 7800 gab es eine Umsetzung.

» Als ich grünes Licht für mein Projekt bekam, steckte ich meinen 2600er aus und warf ihn aus dem Büro in den Flur. «

DENNIS CASWELL



Hardware für Atari 2600 bekannt, von Epyx aufgekauft und die meisten Mitarbeiter übernommen.

Dennis erinnert sich: „Ich hatte noch vor dem Abschluss der Fusion die Arbeit an *Impossible Mission* begonnen. Ich erinnere mich noch gut an meine euphorische Stimmung, als ich meinen 2600 gegen einen C64 austauschte. Als ich grünes Licht für mein Projekt bekam, steckte ich meinen 2600er aus und warf ihn aus dem Büro in den Flur“, lacht er. „Bis zur Fertigstellung vergingen etwa zehn Monate, auch wenn andere Leute meinen, es hätte weniger Zeit in Anspruch genommen. Ich war definitiv nicht im Detail darauf vorbereitet, als ich die Programmierung begann. Als Erstes entwickelte ich die Laufanimation des Helden, die großen Anteil daran hatten, die Epyx-Oberen vom Projekt zu überzeugen. Die Hauptfigur sollte größer, realistischer und aufwendiger animiert sein als damals in Plattformern üblich.“

Die Idee für *Impossible Mission* bekam Dennis durch den Film *War Games – Kriegsspiele*. „Irgendwie führte mich der HAL-artige Rechner

in *WarGames* zu einem Plattform, in dem der Spieler einen von Computern kontrollierten Komplex infiltrieren muss“, erzählt Dennis. Für den Namen des Spiels hielt eine TV-Serie her: „Während der Entwicklung hatte *Impossible Mission* lange Zeit keinen Titel. Als die Veröffentlichung näher kam, merkte jemand an, dass es Parallelen zur TV-Sendung *Mission: Impossible* [in Deutschland „Kobra, übernehmen Sie“, später „In geheimer Mission“, Anm. d. Red.] gäbe. Also tricksten wir ein bisschen und wählten einen ähnlichen Namen, bei dem die Assoziation erhalten blieb.“

Wir wollen wissen, wieso es in *Impossible Mission* keine End-Credits gibt. Die Antwort: „Abgesehen von der Sprachausgabe habe ich von der Konzeption über das Design bis hin zur Umsetzung alles selbst gemacht. Ich hatte keinen Grafiker oder jemand für den Sound. Deshalb gibt es keine Credits. Der Titelschirm sagt alles, was es zu sagen gibt.“ Auch sonst musste Dennis alles selbst entwickeln, es gab weder Tools für die Grafik noch für den Sound. Alle Sprites zeichnete

er auf und wandelte sie dann in Hex-Strings um, die er von Hand in den Programmcode tippte. „Bei der geringen Auflösung, mit der wir damals arbeiteten, fand ich es leichter, solche Sachen einfach auf Millimeterpapier zu zeichnen und sie dann irgendwie zu digitalisieren.“

In *Impossible Mission* müsst ihr als Agent 4125 Elvin Atombender aufhalten. Der war einst ein brillanter Wissenschaftler, ist nun aber verrückt geworden und plant einen Atomangriff auf die Welt. Das Highlight des Spiels ist das große Helden-Sprite und seine Animation. Der Charakter selbst taucht zwar lediglich in diesem Abenteuer und der 1988 veröffentlichten Fortsetzung auf. Die verwendeten Sprites allerdings wurden häufiger wiederverwendet. Epyx nutzte sie in ein paar ihrer späteren Spiele, aber sie wurden auch inoffiziell eingesetzt, etwa in *Kane* von Mastertronic.

Diese Aufmerksamkeit bekam Bösewicht Elvin nicht, der seinem Schöpfer Dennis in Sachen Technikvernarrtheit und Menschenscheu wohl

Was die Presse sagte ...



Happy Computer
Sonderheft 03/85

»HERVORRAGEND ANIMIERTES GESCHICKLICHKEITSSPIEL MIT LOGISCHEN ELEMENTEN.«

Scan: kultboy.com

MAKING OF... IMPOSSIBLE MISSION

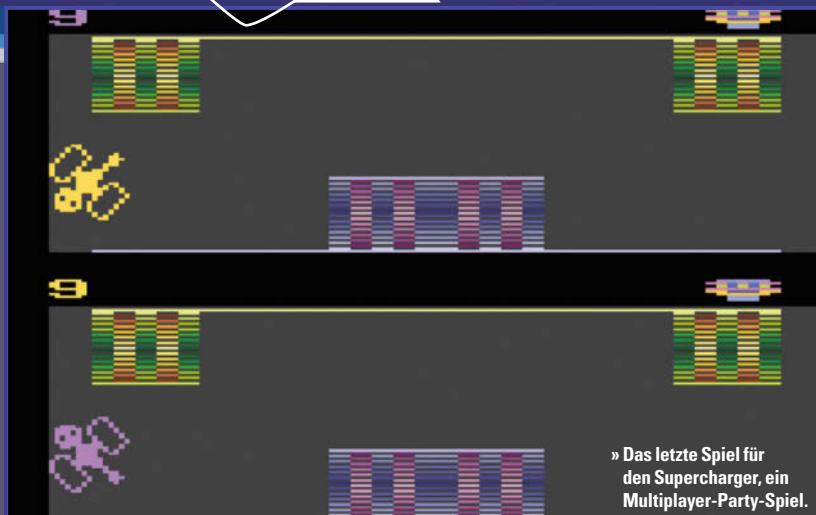


» Ich bekam die Idee durch den Film *War Games*, auch wenn es scheint, als gäbe es keine enge Verbindung.«

DENNIS CASWELL

PAL KONTRA NTSC

Wer nicht warten wollte, konnte *Impossible Mission* auch einfach in der NTSC-Fassung importieren. Das brachte auf C64 jedoch einen ärgerlichen Fehler mit sich: Wenn ein Roboter die Wand berührt und seinen Elektrostrahl loslässt, stirbt der Agent sofort. Hat der Spieler nicht zuvor an einem Terminal einen Snooze-Befehl eingegeben, ist das Spiel nicht mehr zu schaffen, sollte im betreffenden Raum ein Puzzleteil sein. Der Fehler wurde in einer späteren Version korrigiert, die PAL-Fassung hatte ihn nie. Schlimmer sieht es bei der Version für Atari 7800 aus, wo die NTSC-Fassung generell nicht durchgespielt werden kann. Auch hier ist das Problem bei der PAL-Fassung nicht vorhanden.



ähnlicher ist als der Held: „Ich habe mich für eine Karriere als Programmierer entschieden, da ich es einfach und unterhaltsam fand, und da ich mir sicher war, davon leben zu können. Ich bin zudem sozial ziemlich unangepasst und bevorzuge die Gesellschaft von Geräten oft mehr als die von Menschen.“

Wie so oft in den 80ern war eines der größten Probleme beim Programmieren von *Impossible Mission*, mit dem knappen Speicherplatz auszukommen. Das stellte Dennis insbesondere bei der Spielfigur vor Probleme: „Für den Agenten gab es eine Menge Animations-Frames, und er musste in beide Richtungen laufen. Am Ende ließ ich einfach die Frames für eine Richtung im Speicher, und das Spiel drehte sie bei Bedarf hin und her. Der größte

Part des Programmcode war wohl damit beschäftigt, und das Umkehren der Sprites beanspruchte einen großen Teil der Prozessorleistung! Zum Glück war *Impossible Mission* ansonsten nicht so rechenintensiv, es gab genügend Spielraum.“

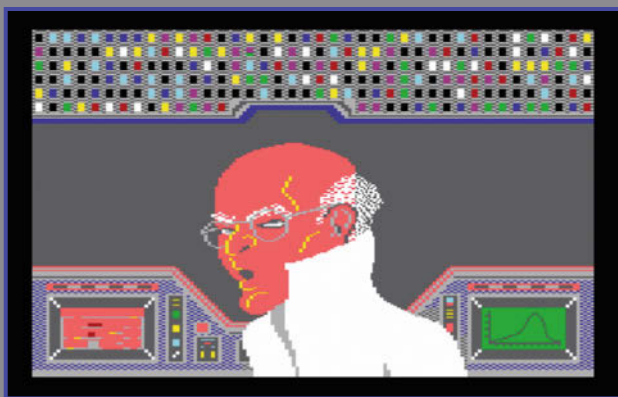
Um das Spielziel zu erreichen, müsst ihr alle 32 Räume innerhalb von sechs Stunden erkunden. Verbunden sind die Räume, die bei jedem Spielstart neu angeordnet werden, durch Korridore und Fahrstuhlschächte. In den Räumen gilt es, Wachroboter zu umgehen, von denen euch manche auch aktiv verfolgen oder mit Blitzen beschießen. Werdet ihr getroffen oder sterbt sonstwie, werdet ihr an den Anfang des Raums zurückgesetzt, und euer Zeitkonto reduziert sich um wertvolle Minuten.

Kleine Fahrstuhlplattformen und Lücken auf den verschiedenen Ebenen zwingen euch zum Einsatz eines Saltosprungs.

Um das Spiel abzuschließen und Elvin Atom Bender in seiner Kommandozone zu stellen, müsst ihr ein neunstelliges Passwort finden. Zur Rekonstruktion jedes Buchstabens braucht ihr Lochkarten, die in jeweils vier Teile zerrissen sind. Finden könnt ihr die Teile in Objekten wie Tischen, Toiletten oder Bücherregalen. Wir fragen Dennis, was eine Passwort-Code in einem Sofa zu suchen hat, und er schmunzelt: „Ich stellte mir den Untergrundkomplex nicht bloß als Arbeitsplatz von Elvin vor, sondern auch als seine Wohnstätte, also schien das zu passen. Den Überfluss an Badezimmern, Bücherregalen oder was auch immer könnte man seinem exzentrischen Einsiedlerdasein zuschreiben.“

Die ganzen Einzelstücke dann auch noch zusammenzufügen, war ein eigenes, kompliziertes Kombinationsrätsel. Dennis spielt diese geniale Idee herunter: „Das ist wirklich nur ein normales Puzzle. Aber man braucht Grips, um die Teile zusammenzusetzen. Du musstest in der Lage sein, Bilder in deinem Kopf zu reflektieren und übereinander zu legen. Das war eine ganz andere Herausforderung, als die Gegner zu überlisten. Oft hatten die Leute, die gut mit dem Joystick umgehen konnten, Probleme mit den Puzzle-Stücken.“

Was die verschiedenen Varianten des Passworts selbst angeht, meint



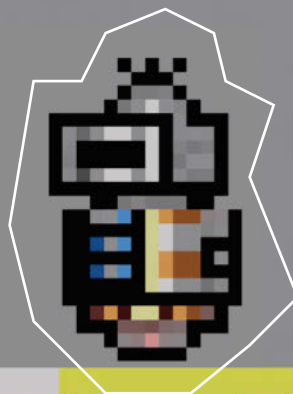
» Elvin in seinem Element: Raketen werden gleich abgefeuert...



» Monotone Grafik auf dem Spectrum.



» Weitere Spiele der Reihe:
Impossible Mission 2 (1988),
Impossible Mission 2025 (1993-94)



MAKING OF: IMPOSSIBLE MISSION

Dennis: „Ich habe vermutlich die ersten acht Neun-Buchstaben-Begriffe genommen, auf die ich gestoßen bin. Vor Kurzem habe ich eine Auflistung der Passwörter aus *Impossible Mission* in einer Schublade gefunden. Sie lauten Swordfish, Asparagus, Artichoke, Crocodile, Alligator, Albatross, Butterfly und Cormorant.“

Macht euch keine Hoffnung, dass euch die Kenntnis der Passwörter im Spiel etwas bringt: Ohne die manuelle Rekonstruktion könnt ihr sie nicht verwenden. Aber auch wenn heute noch manch einer Probleme hat, *Impossible Mission* durchzuspielen, so schwierig ist es gar nicht, man darf einfach nicht zu häufig sterben, weil dann die Zeit knapp wird.

Außerdem entlohnt euch *Impossible Mission* mit einem tollen Endbildschirm und einer weiteren fabelhaften Sprachausgabe, an deren Einbau sich Dennis noch gut erinnert: „Das war wirklich digitalisierte Sprache. Electronic Speech Systems, die auch die Software stellten, um die Sprachausgabe auf dem Commodore 64 zu reproduzieren, machten die Aufnahmen. Ich sagte ihnen, ich will, dass das Spiel spricht. Sie fragten mich, welche Art von Stimme ich mir dafür vorstelle, worauf ich antwortete, dass ich einen englischen Typ um die 50 haben will. So wie ein Bösewicht in *James Bond*. Man sagte mir, dass so eine Person unter ihren Angestellten sei. Anstatt also einen Schauspieler anzuheuern, ließen sie es ihn probieren. Ich fand ihn sehr gut. Getroffen habe ich ihn nie, aber soweit ich weiß, wurden die Aufnahmen abgesehen von der Digitalisierung nicht abgeändert oder sonst irgendwie weiterverarbeitet. Es wäre aber gewiss möglich, dass ESS das ohne mein Wissen tat.“

Nach dem Release wurde Dennis' Werk mit Lob überschüttet und gewann 1985 sogar den *British Microcomputing Award* als bestes Spiel des Jahres. Eigentlich kein Wunder, reizt doch gerade die begrenzte Zeit von sechs Stunden dazu an, es immer wieder und wieder zu probieren. *Happy*



» Die von US Gold vertriebene UK-Box.

Computer schrieb 1985: „*Impossible Mission* ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem es sowohl auf Joystick-Präzision wie auch auf logisches Denken und strategisches Vorgehen ankommt. Der Schwierigkeitsgrad ist relativ hoch, dafür macht das Spiel aber auch besonders lange Spaß.“

Nach *Impossible Mission* half Dennis noch bei der Fertigstellung von *Pitstop II*, zerstritt sich danach aber mit dem Management von Epyx und verließ die Firma. Später entwickelte er eine Reihe von Lernspielen und wäre anschließend beinahe wieder zu Epyx zurückgekehrt, um für Lynx zu entwickeln. Allerdings, verrät er uns, „stellte Epyx fest, dass sie es sich nicht leisten konnten, jeden anzuheuern.“ Dennis hatte auch nichts mit dem C64-Sequel von 1988 zu tun, das von Novotrade in Ungarn programmiert wurde.

Dennis entwickelte stattdessen *Ultimate Air Combat* für NES und zuletzt *Battle Bugs* für Sierra, in dessen Zuge er ironischerweise wieder bei Epyx landete. Dann aber geriet er in raueres Fahrwasser: „Bis *Battle Bugs* wurde jedes Spiel, an dem ich arbeitete, fertiggestellt und veröffentlicht. Danach änderte sich mein Glück radikal. Nichts von dem, was ich für Sega oder 3DO machte, kam je in den Handel. Ich entschied schließlich, dass ich nicht länger in die Spielebranche gehöre, und habe sie verlassen.“

Heute lebt Dennis Caswell mit seiner Frau und zwei Kindern bei Seattle. Er arbeitet in der Luftfahrtindustrie. Die letzten Worte gehören ihm: „Ich danke euch für die Gelegenheit, meine Jahre in der Spielebranche zu rekapitulieren. Ich bin wirklich erstaunt, dass sich überhaupt noch jemand an diese Sachen erinnert!“

» Leute, die gut mit dem Joystick umgehen konnten, hatten oft Probleme mit den Puzzle-Stücken. «

DENNIS CASWELL

ANDERE SYSTEME

Nach dem Erfolg von *Impossible Mission* wollte Epyx natürlich auch andere Systeme damit beglücken. Allerdings gelang es keiner der vielen Umsetzungen so richtig, das Spielgefühl des C64-Originals einzufangen. Die Version für Segas Master System ist zwar hübscher, aber die Steuerung fühlt sich schlechter an. Von den anderen Ports spielt sich die Fassung für BBC Micro noch am besten. Die NTSC-Version für Atari 7800 hat einen üblen Bug, bei dem man Puzzlestücke unmöglich erreichen kann, und gibt dem Namen des Spiels damit eine unrühmliche Note. Erst vor ein paar Jahren behob ein Hobby-Entwickler das Problem und stellte ein funktionierendes ROM zur Verfügung. Die PAL-Version hatte den genannten Bug von Beginn an nicht.

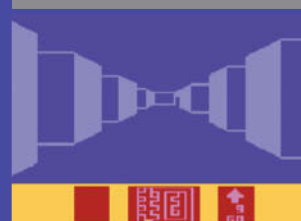


ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

PHASER PATROL
SYSTEM: ATARI 2600
JAHR: 1982

ESCAPE FROM THE MINDMASTER
SYSTEM: ATARI 2600
JAHR: 1982

ULTIMATE AIR COMBAT
SYSTEM: NES
JAHR: 1992



KATAKIS



Von Heinrich Lenhardt

Mit der Veröffentlichung der 16-Bit-Computer Atari ST und Amiga schienen die Tage des C64 gezählt zu sein. Der in die Jahre kommende Commodore-Dauerbrenner war den neuen Maschinen in Sachen Rechenkraft und Grafikleistung hoffnungslos unterlegen – auf dem Papier zumindest. Doch die 64er-Spezialisten unter den Programmierern schlugen in den 80er Jahren mit ausgebufften Kreationen zurück, welche die Leistungsgrenzen des ehrwürdigen 8-Bit-Marktführers immer wieder neu definierten.

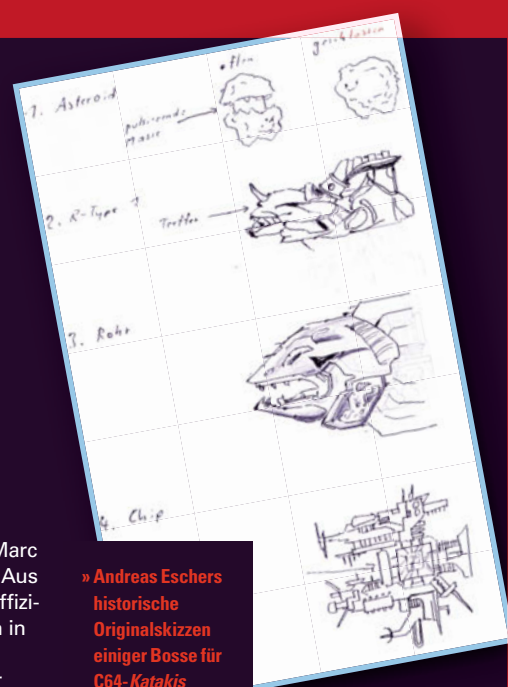
Im Frühjahr 1988 erschien ein legendärer deutscher Beitrag zum Brotkasten-Ausreizwahn: *Katakis* von Rainbow Arts entpuppte sich als stark dosiertes Konzentrat der Gattung „horizontal scrollendes Ballerspiel“, das 1981 mit *Defender* und *Scramble* in Fahrt gekommen war. Sechs Jahre später sorgte mit *R-Type* ein weiterer japanischer Arcade-Automat für einen Höhepunkt des Genres. Neben ausgeklügelten Levels und Extrawaffen glänzte der Irem-Titel mit dem Konzept eines unzerstörbaren Begleitsatelliten, den

Der Name aus dem Telefonbuch, die Inspiration aus der Spielhalle und die „Strafe“ in Form einer offiziellen Automaten-Umsetzung: Zwei deutsche Entwicklerteams arbeiteten 1987 voneinander unabhängig an *R-Type*-Klonen für C64 und Amiga. Heinrich Lenhardt beleuchtet in Gesprächen mit Zeitzeugen die Entstehung eines Kultspiels, das sich in die Herzen der Heimcomputer-Besitzer ballerte.

» Extrawaffen und Satelliten kann der *Katakis*-Spieler gut gebrauchen: Die C64-Version ist knackig.



» [C64] Die Reifeprüfung für ambitionierte Actionspieler: Im Gewusel der Schüsse, Feinde, Hindernisse und Extrakapseln den rechten Weg finden.



» Original und Nachahmung: Der Riesenraumschiff-Level in den Amiga-Versionen von *R-Type* (links) und *Katakis* (rechts), beides Entwicklungen von Factor 5.

der Spieler ans eigene Schiff dockt oder als Vorhut durch den Level schwirren lässt, um die Feindesmen-gen zu lichten.

Genau mein Automaten-Typ

Manfred Trenz war eines dieser verrückten Genies, für die auf dem C64 nichts unmöglich war. Rainbow Arts hatte ihn eigentlich als Grafiker eingestellt, nachdem der gebürtige Saarbrücker den dritten Platz bei einem Bilder-Wettbewerb der Zeitschrift 64'er gewonnen hatte. Zusammen mit Armin Gessert entwickelte Trenz dann einen *Super-Mario*-Klon, der aufgrund zu großer Ähnlichkeit vom Markt genommen werden musste: Nintendo legte es Rainbow Arts nahe, den Verkauf von *Great Giana Sisters* zu stoppen, bevor es zu unschönen Szenen vor Gericht kommen würde.

Nach diesem Hüpfspiel-Drama gelüstete es Trenz nach einem Weltraum-Shoot-em-up, das von seinen damaligen Lieblingsautomaten inspiriert war: *Darius*, *Defender* – und insbesondere *R-Type*. Das Resultat namens *Katakis* war eine furiose 50-Hertz-Ballerei, die mehr Sprites und Objekte bewegt als alle anderen C64-Spiele ihrer Zeit.

Wenn man jemandem ein solches technische Husarenstück zutrauen durfte, dann der „Ein-Mann-Wundermaschine“ Trenz, wie sich der langjährige Rainbow-Arts-Entwicklungsleiter Teut Weidemann erinnert: „Er war Coder, Grafiker, Musiker – alles in einem.“

Komplett unmöglich?

„Was Trenz auf C64 gezaubert hat, hielten viele für komplett unmöglich: So viele Schüsse und Sprites mit Acht-Wege-Scrolling hatte damals noch nie jemand gesehen – mehr ging einfach nicht auf dem C64!“, bewundert Teut Weidemann die damalige Leistung. Bei seinen Mühen wurde Manfred Trenz von zwei weiteren Rainbow-Arts-Angestellten unterstützt: Musiker Chris Hülsbeck sowie Grafiker und Leveldesigner Andreas Escher. Und das, obwohl Trenz am liebsten alleine vor sich hin programmierte: „Durch seine enorme Kreativität war Manfred auch

ein bisschen schwierig, eher ein Einsiedlertyp, der nicht so gut mit anderen Leuten zusammenarbeiten kann“, erinnert sich Weidemann.

Mit Andreas Escher kam Manfred Trenz gut klar, die beiden waren seit ihrer Jugendzeit befreundet und in unmittelbarer Nachbarschaft aufgewachsen: „Jeder kannte

Rainbow-Arts-Geschäftsführer Marc Alexander Ullrich seinen Segen: Aus dem Spaßspielchen wurde ein offizielles Produkt, an dem die beiden in Vollzeit arbeiten durften.

Da der C64 eigentlich nur acht Sprites in einer Reihe darstellen konnte, verwendete Trenz Sprite-Multiplexer, um eine höhere Anzahl

» Katakis war am Anfang ein Hobby-Projekt gewesen, das nebenbei gelaufen ist.«

ANDREAS ESCHER



» Andreas Escher folgte 1987 Manfred Trenz zu Rainbow Arts, wo die beiden zunächst am Feierabend an ihrem C64-Ballerspiel bastelten.

die Macken des anderen. Wir hatten intern keine Probleme und teilten uns auch während der Anfangszeit bei Rainbow Arts zusammen eine Wohnung“, erinnert sich Escher. Es war Trenz, der seinen Kumpel auf die Idee brachte, seine Grafikkünste an einem Computer auszuprobieren. Anfang 1987 erwarb Andreas Escher den gebrauchten C64 eines Freundes und begann drauflos zu pixeln – eine weise Entscheidung. Als Rainbow Arts einige Monate später einen weiteren Grafiker suchte, meinte Manfred Trenz: „Komm' doch mal eine Woche mit hoch, dann kannst du dich gleich bewerben.“ Als Escher das Rainbow-Arts-Büro wieder verließ, hatte er seinen Arbeitsvertrag in der Hand.

Kleine Feierabend-Spielerei

Das C64-Weltraum-Ballerspiel, das später durch einen Griff ins Telefonbuch den Namen *Katakis* erhalten würde, begann als Hobby-Projekt am Feierabend. „Das ist mehr nebenbei gelaufen und sollte unsere eigentliche Arbeit nicht beeinflussen“, erinnert sich Andreas Escher an Anfänge und Inspiration: „*R-Type* und *Darius* hatten wir wirklich massiv gespielt. Da sagten wir uns: ‚So ein Spiel mit riesigen Endgegnern gibt's nicht auf dem C64 – das wäre doch mal eine Idee, sowas zusammenzubasteln.‘ Escher und Trenz verbrachten immer mehr Zeit mit der Basterei, ermutigt durch positives Feedback von Kollegen. Schließlich erteilte

von Objekten zu erzielen. Er entwickelte auch eigene Tools für die Erstellung von Grafiken und Levels, wovon Andreas Escher profitierte: „Manfred war in der Hinsicht Perfektionist, und ich war ihm sehr dankbar für die Tools, die er geschrieben hatte. Damit ging die Entwicklung wirklich gut voran.“

Warum ist das so schwer?

Der Trenz-typische Eigensinn ist einer der Gründe für den verschärften Schwierigkeitsgrad der C64-Version von *Katakis*. Das Spieler-Raumschiff ist relativ groß, beim Manövrieren durch die zwölf Levels muss man oft einer bestimmten Bahn folgen und hat dabei wegen der wenig gnädigen Kollisionsabfrage kaum Fehler-

FAKTEN



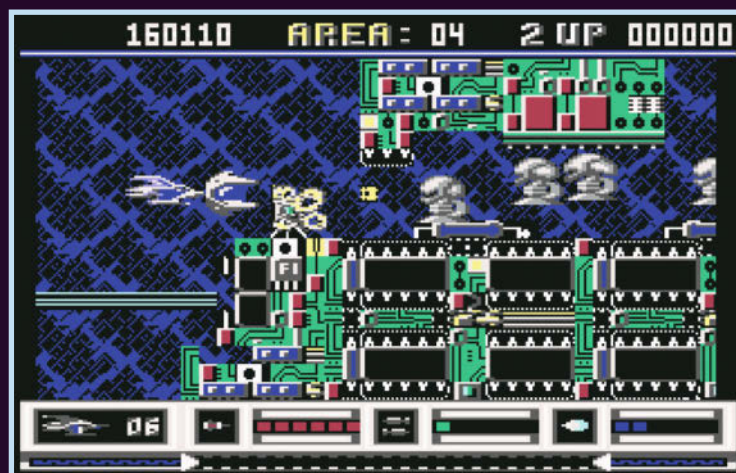
» PUBLISHER: RAINBOW ARTS

» ENTWICKLER: M. TRENZ, A. ESCHER, CH. HÜLSBECK (C64), FACTOR 5 (AMIGA)

» JAHR: 1988

» GENRE: ACTION

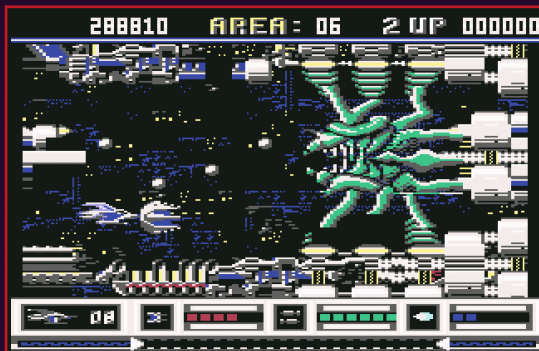
» PREISPROGNOSE: AB 50 EURO



» [C64] Die vierte Welt von *Katakis* auf dem C64 ist allen Hardware-Bastlern gewidmet.



» Beim Amiga-*Katakis* scrollten noch Deluxe-Paint-Bilder als Hintergrundgrafik vorbei, erst für die offizielle *R-Type*-Adaption entwickelte Factor 5 einen Levelmodul-Editor.



» [C64] Am Ende jeder Stufe wartet ein anderer Boss, die Strategie ist immer dieselbe: Bevorzugt mit aufgeladenem Schuss feste draufhalten und auf den Satelliten-Schutz vertrauen.



CHRONOLOGIE

„K“ wie „kurios“: Zwei getrennte Projekte wurden unter dem Namen *Katakis* zusammengeführt und mündeten dann in die offiziellen Umsetzungen des Spielautomaten, der sie inspiriert hatte.



Katakis/Denaris (C64 – 1988)

Technisch trickreich, spielerisch hektisch und herausfordernd: *Katakis* brachte das Flair von Baller-Spielautomaten wie *Darius* oder *R-Type* auf den C64. Zwölf mit Sprites und Character-Objekten prall gefüllte Levels flutschen bei makellosen 50 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm. Koop-Kniff: Ein zweiter Spieler kann den Begleit-Satelliten steuern.



Neutralizer (Katakis/Denaris Amiga) (Amiga – 1988)

Während Manfred Trenz und Andreas Escher in Düsseldorf an einem Arcade-Shooter arbeiteten, begannen Amiga-Fans in Köln mit ihrer eigenen Spielhallen-inspirierten Ballerei. Das Team nannte sich Factor 5, das Spiel hieß zunächst *Neutralizer* – doch Rainbow Arts vermarktete es als die Amiga-Version von *Katakis*, trotz deutlicher Unterschiede bei Grafikstil und Leveldesign.



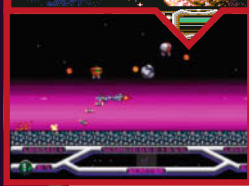
R-Type (Amiga, C64 – 1988/89)

Um einen drohenden Rechtsstreit mit Lizenznehmer Activision abzuwenden übernahm Rainbow Arts offizielle C64- und Amiga-Versionen des Automaten *R-Type*. Entwickelt wurden sie von den *Katakis*-Teams, die nun offiziell ihren Liebling portieren durften. Im Gegenzug konnte *Katakis* unter dem neuen Namen *Denaris* 1989 wiederveröffentlicht werden.



Enforcer (C64 – 1992)

Einen inoffizielle *Katakis*-C64-Nachfolger entwickelte Manfred Trenz im Alleingang für das Diskettenmagazin Golden Disk 64. Auch bei *Enforcer* gibt es eine Fülle von Gegnern und Extras, um die Bewaffnung des „Fullmetal-Megablast“-Kampfgleiters aufzurüsten. Die sechs technisch exquisiten Levels waren so etwas wie ein letzter Salut für die Spielmaschine C64.



Neutralizer II (Amiga – 1993)

Ein Privatprojekt der Factor-5-Gründungsmitglieder Willi Bäcker und Lutz Osterkorn, das nie offiziell veröffentlicht wurde. Der Name ist eine Anspielung an den ursprünglichen Namen von *Katakis* Amiga, die Aktion erinnert aber eher an *Defender*. Mit seinem Raumschiff saust der Spieler umher, um die Entführungsmaßnahmen außerirdischer Kidnapper zu vereiteln.

► spielraum. Entschärfungswünsche konnten Manfred Trenz nur wenig beeindrucken, denn der hatte keine Probleme damit, *Katakis* mit einem Schiff durchzuspielen: „Da er zu den 0,01 Prozent der menschlichen Spezies gehört, die so etwas schaffen, hat er in dem Moment nicht so recht akzeptiert, dass man's einfacher machen sollte“, erklärt Teut Weidemann.

Die Strenge von *Katakis* C64 hat zudem technische Ursachen. Die Hardware-Sprites des C64 verwendeten Trenz und Escher für Objekte wie das Spielerraumschiff oder die Extrawaffen-Kapseln. Um dann noch eine große Anzahl von gegnerischen Schüssen auf den Bildschirm zu kriegen, musste man auf den Zeichensatz ausweichen, wie Teut Weidemann erklärt: „Einen 8x8 Bildpunkte großen Character pixelgenau mit einem Sprite-Raumschiff zu kollidieren, ist arg schwierig zu machen. Deshalb wirkte es optisch manchmal so, dass der Schuss eigentlich vorbei fliegt, aber das Viereck der Kugel trotzdem das Sprite berührt und damit die Kollision auslöst.“

Es hätte freilich alles noch härter kommen können, denn der Schwierigkeitsgrad wurde vor der Veröffentlichung dann doch noch „mächtig entschärft“, grinst Andreas Escher: „Ich habe irgendwo noch die ursprüngliche Version rumfliegen, die war um einiges härter – ja, herzlichen Glückwunsch! Die Kollisionsabfrage fiel noch strenger aus, da sind schon einige Joysticks durch die Gegend geflogen – auch bei mir.“ Doch ein gewisses Maß an Herausforderung gehört für Escher in dem Genre einfach dazu: „Das sorgt vielleicht für Frust, aber dein Ego ist auch stark, du willst es ja schaffen. Heutzutage spielt man Shooter in eins, zwei Tagen durch und dann wird's langweilig. Ohne Herausforderung hast du vom Spiel nichts.“

Kölner Amiga-Klüngel

Manfred Trenz und Andreas Escher waren 1987/88 nicht die einzigen deutschen Entwickler, denen der

R-Type-Spielautomat ausgesprochen gut gefiel. Auch die einheimische Amiga-Szene versuchte sich an horizontal scrollenden Ballerspielen mit andockbaren Begleitern. Auf der Suche nach neuen Titeln, die Rainbow Arts veröffentlichten könnte, tummelte sich Teut Weidemann auf Treffen der Hacker- und Cracker-Szene, denn „vor allem in Deutschland und Skandinavien waren das die Geburtsstätten der richtig guten Programmierer.“ Weidemann war besonders beeindruckt von der Eigenleistung eines Kölner Kollektivs namens The Light Circle: einem flüssig scrollenden *R-Type*-Verschnitt namens *Neutralizer*. Die fünf Teammitglieder dachten sich einen neuen Namen aus, unter dem sie ihr erstes Spiel kommerziell vermarkten wollten: Factor 5.

Die Entstehung von Factor 5 ist einer Zufallsbekanntschaft in einem Kölner Kaufhaus zu verdanken. Für Schüler und Studenten waren die C64- und Amiga-Systeme in der Computerabteilungen beliebte Treffpunkte – schließlich gab es 1987 weder Internet noch Online-Foren. Achim Moller, eines der Gründungsmitglieder von Factor 5, erinnert sich: „Freitagnachmittag traf man sich bei Quelle, um zu gucken, was die anderen so machen. Dort durfte man noch eigene Disketten in den Amiga stecken und vorführen, was man in der Freizeit entwickelt hat – fast schon wie eine kleine Demo-Competition. Über das Hobby Programmierung ist man so ins Gespräch gekommen.“

Vom Kaufhaus zum Keller

An dieser Begegnungsstätte lernte Achim Moller den gleichgesinnten Amiga-Fan Willi Bäcker kennen, der wiederum mit Lutz Osterkorn befreundet war. Statt in der Computerabteilung des Kaufhauses verabredete man sich nun im Keller des Moller-Elternhauses in Köln-Rodenkirchen: „So ist dann quasi eine Sonntagnachmittag-Kaffeerunde entstanden, bei der man sich zum Programmieren am Amiga traf“, beschreibt es Moller.

Zunächst widmete sich die Gruppe Demos und Intros, versuchte die Hardware auszureizen und ihr immer mehr grafische Tricks zu entlocken. Warum also nicht mal ein ganzes Spiel probieren? Am meisten begeisterten sich die Jungs für die neuesten Automaten, die in den Spielhallen standen, insbesondere den Weltraum-Shooter *R-Type*. Achim Moller: „Wir sagten uns: ‚Lasst uns doch sowas einfach

mal selber versuchen.' Also nicht nur eine Demo mit coolen Farbeffekten, sondern ein richtiges Spiel."

Doch bald dämmerte es dem Trio, dass für das ehrgeizige Projekt Verstärkung nötig war. Osterkorns Freund Holger Schmidt half bei der Programmierung, dazu gesellte sich Stefan Tsouparidis als Grafiker und Level-Designer – die Gründungsmannschaft von Factor 5 war komplett. Es war die Geburt eines der profiliertesten deutschen Spielestudios, das in den Folgejahren Klassiker wie *Turrican* auf 16-Bit-Systemen oder die *Star-Wars*-Spiele der *Rogue-Squadron*-Reihe entwickeln sollte.

Das Programmieren war eine Freizeitbeschäftigung neben Schule und später Studium. Die fünf Nachwuchs-Spieleentwickler hatten kein Büro, vielmehr arbeitete jeder unter der Woche alleine vor sich hin. „Meetings“ fanden am Wochenende im Kellerzimmer von Achim Moller statt, der sich an die Entwicklungsmethode erinnert: „Jeder brachte seinen Code oder seine Grafiken mit, die wir dann zusammenbauten und testeten. Schließlich nahm jeder Disketten der neuesten Versionen mit nach Hause und in der Woche drauf traf man sich dann wieder.“

20.000 Mark und eine Amiga-Festplatte

In mancher Hinsicht merkt man *Neutralizer* an, dass es ein Debütspiel von Neulingen ist. Die Levels sind nicht aus einzelnen Modulen zusammengestellt, sondern bestehen aus riesigen Deluxe-Paint-Bildern – das sah gut aus, aber „da war natürlich ganz schnell der Speicher voll“,



» Damit *R-Type* noch zum Weihnachtsgeschäft erscheinen konnte, erledigten Manfred Trenz und Andreas Escher die C64-Umsetzung in straffen sechs Wochen.

» Das war ein großes Hurra, als wir R-Type offiziell umsetzen durften.«

ACHIM MOLLER

verrät Achim Moller. Für Entlastung sorgte der schlanke, komplett im SEKA-Assembler geschriebene Programmcode für die Motorola-68000-CPU des Amiga. In einer Periode, in der viele kommerzielle Amiga-Spiele in der Hochsprache C entwickelt wurden, hatte *Neutralizer* dadurch einen technischen Vorsprung: „Man konnte die Hardware und die Register direkt ansteuern, um das Maximale rauszuholen.“

In der Demo-Szene kam das entstehende Projekt gut an. Als die Jungprogrammierer eine „Amiga-Spiele gesucht“-Anzeige von Kingsoft in der Fachpresse sahen, bemühten sie sich um einen Termin bei dem deutschen Publisher und Distributor Kingsoft, der 1987 mit Volker Wertichs Emerald Mine einen großen Hit hatte. Achim Moller erinnert sich: „Willi und ich sind damals nach Röttgen bei Bonn gefahren, da war in einem Wohnhaus die Kingsoft-Zentrale. Als wir da unser Spiel vorstellten, hieß es: ‚Kommt mal wieder wenn’s ein bisschen kompletter ist.‘“

Dazwischengekommen ist dann die Begegnung mit Teut Weidemann. Der war von *Neutralizer* so beeindruckt, dass er flugs eine Vorführung im Rainbow-Arts-Büro arrangierte. Geschäftsführer Marc Ullrich zögerte nicht lange und machte Factor 5 ein unwiderstehliches Angebot: 20.000 Mark plus eine 20-MByte-Festplatte für den Amiga als Bonus (im Gegenwert von ungefähr 1.000 Mark), obendrauf Tantiemen abhängig von den Absatzzahlen. Factor 5 hatte ihr erstes Spiel verkauft – und das reine C64-Projekt *Katakis* erhielt plötzlich eine zusätzliche 16-Bit-Dimension.

Trenz ist verärgert

„Warum zwei verschiedene Ballerspiele veröffentlichen, wenn wir eines auf zwei Formaten rausbrin-

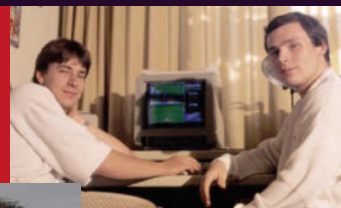
gen können – lasst uns doch beide *Katakis* nennen!“, kombinierte Marc Ullrich. Es war ein reiner Marketing-Kniff, denn das einzige, was *Neutralizer* mit dem C64-*Katakis* von Trenz und Escher gemeinsam hatte, war die Inspirationsquelle *R-Type*. „Die Amiga-Version sah auch ganz anders aus, hatte ein anderes Leveldesign. Die beiden Spiele sind komplett unterschiedlich, haben nur den gleichen Namen – und waren beide unabhängig voneinander sehr erfolgreich“, rekapituliert Teut Weidemann.

Andreas Escher erinnert sich, dass er und Manfred Trenz über diese Entscheidung „milde gesagt verärgert“ waren: „Manfred war angepisst, denn wir hätten eine Amiga-Umsetzung schon gerne selbst gemacht. Im Prinzip ist nur aus Zeitmangel das genommen worden, was Factor 5 entwickelt hatte – aber das war eigentlich nie das richtige *Katakis* gewesen. Ich hätte die Umsetzung grafisch schon anders gemacht.“ Entsprechend angespannt war zunächst das Verhältnis zwischen den Entwicklern der C64- und Amiga-Versionen. Doch in den nächsten Jahren arbeiteten sie bei den ersten beiden *Turrican*-Spielen wieder zusammen.

Activision schäumt: Zu ähnlich und zu gut

Neben der deutschen Presse begeisterten sich auch englische Spielezeitschriften für das *Katakis*-Pärchen von Rainbow Arts – und prompt wurden gewisse Vergleiche gezogen. Als „besser als *R-Type*“ wurde *Katakis* beschrieben, was die Europa-Zentrale von Activision gar nicht gerne las. Denn der Publisher hatte die offizielle Lizenz für *R-Type*-Heimumsetzungen erworben, kam aber mit diesen Versionen nicht gut voran. Angesichts des nicht autorisierten Konkurrenten *Katakis*

MAKING OF: KATAKIS



» Achim Moller damals (in einem Schnappschuss mit Willi Bäcker aus der Factor-5-Anfangszeit) und heute.

aktivierte man Anwälte als probate Extrawaffe: „Activision hatte uns per einstweiliger Verfügung verboten, das Spiel weiter zu vertreiben. Das macht man halt so, bis die Lage gerichtlich geklärt ist“, beschreibt Teut Weidemann die Situation, „Aber in so einem Markt, wo auch Raubkopien eine Rolle spielen, sind sechs Monate Stillstand, bis der Prozess durch ist, für so ein Projekt tödlich.“

Um dieser Bredouille zu entkommen, heckte Marc Ullrich zusammen mit Jürgen Goeldner und Hans Rabe, den Gründern der Rainbow-Arts-Mutterfirma Softgold, einen kessen Plan aus: Rainbow Arts übernahm für Activision die offiziellen *R-Type*-Umsetzungen auf Amiga und C64. Dafür durfte *Katakis* dann wieder auf den Markt gebracht werden, wenn auch leicht geändert und unter dem neuen Namen *Denaris*. Ganz nebenbei erfüllte man damit den Herzenswunsch: „Sowohl Manfred Trenz als auch Factor 5 waren große *R-Type*-Fans. Und jetzt bekamen sie



» Die Quasi-Fortsetzung von *Katakis* auf dem C64 nannte sich *Enforcer* und wurde 1992 in der Juni-Ausgabe von Golden Disk 64 veröffentlicht. Manfred Trenz entwickelte das Spiel im Alleingang unter dem selbstbewussten Pseudonym „The Master“.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

GREAT GIANA SISTERS

SYSTEM: AMIGA, ATARI ST, C64
JAHR: 1987

KATAKIS

SYSTEM: AMIGA, C64
JAHR: 1988

DENARIS

SYSTEM: AMIGA, C64
JAHR: 1989

MAD TV (ABGEBILDET)

SYSTEM: AMIGA, MS-DOS
JAHR: 1991





► die Gelegenheit, den Originalautomaten offiziell zu konvertieren. Da waren alle natürlich Feuer und Flamme“, erinnert sich Teut Weidemann. Achim Moller bestätigt, wie stolz Factor 5 war, die Amiga-Umsetzung programmieren zu dürfen: „Das war ein großes Hurra. Es war toll, dass man auf uns aufmerksam geworden ist. Es sollte ja immer ein *R-Type*-Spiel sein, und jetzt konnten wir das endlich offiziell machen.“

Japanische Unterlagen auf Thermopapier

Kritisch war die Terminlage, denn Activision wollte *R-Type* unbedingt im Weihnachtsgeschäft 1988 veröffentlichen. Manfred Trenz schaffte die C64-Version in rekordverdächtigen sechs Wochen, während

Factor 5 für die Amiga-Umsetzung wegen der Arbeit am Level-Editor rund 3½ Monate benötigte. Nicht nur wegen der Zeitknappheit war die Entwicklung der offiziellen *R-Type*-Umsetzungen eine abenteuerliche Angelegenheit. Es gab seinerzeit keinen Internet-Luxus wie digitale Videos oder Online-Ressourcen. Die 150-seitige Dokumentation von Spielautomaten-Hersteller Irem wurde ins Düsseldorfer Büro auf Thermopapier gefaxt, was der Lesbarkeit nicht dienlich war. Erschwerend kam dazu, dass die Unterlagen größtenteils in Japanisch verfasst waren.

In der Not investierte Rainbow Arts 2.000 Mark in den Kauf einer *R-Type*-Automatenplatte. Factor 5 fotografierte die einzelnen Spielszenen ab und pixelte anhand

» Ein gutes Auge bewies Factor 5 bei der offiziellen Konvertierung von *R-Type* auf den Amiga, die unter reichlich Nachspielen und Abfotografieren des Automaten entstand.



dieser Bilder dann die Grafiken nach. Achim Moller hat die abenteuerliche Konvertierungs-Arbeitsweise noch gut in Erinnerung: „Die Portierungen entstanden dadurch, dass wir den Automat Grafik für Grafik abgeknipst hatten. Logik und Spielverhalten sind einfach durch Angucken nachprogrammiert worden: ‚Was tun die Gegner? – Okay, das machen wir dann genauso nach!‘“

Der Aufwand zahlte sich aus: Activision war beeindruckt von der „German Engineering“-Leistung und landete mit den Heimcomputer-Versionen von *R-Type* einen großen Erfolg. Eine längerfristige Zusammenarbeit wurde daraus aber nicht. Rainbow Arts hatte die Umsetzungen umsonst gemacht, um einen *Katakis*-Rechtsstreit abzuwenden. Besonders lukrativ waren regulär bezahlte Auftragsarbeiten dieser Art nicht, denn in den Erwerb der Arcade-Lizenzen wurde so viel Geld gesteckt, dass nur noch mickrige Budgets für deren Umsetzungen übrig blieb. „Die Preise, die gezahlt wurden, waren völlig lächerlich. Da ging's halt nicht um Qualität, sondern rein um Quantität“, erinnert sich Teut Weidemann.

worden. Deshalb gab es auch keinen offiziellen Nachfolger, aber eine Reihe verschiedener Folgeprojekte, welche spielerisch an das Baller-Vermächtnis anknüpften.

Während Manfred Trenz und Factor 5 sich in den nächsten Jahren mit *Turrican* beschäftigten, entwickelte Teut Weidemann mit Programmierer Heiko Schröder das Weltraum-Ballerspiel *X-Out*. Es entstand unter Verwendung von Originalgrafiken, die Künstler Celal Kandemiroglu für einen nie veröffentlichten Rainbow-Arts-Spielautomaten angefertigt hatte. Andreas Escher adaptierte die Grafik für eine C64-Version, die Jörg Prenzing programmierte.

Manfred Trenz veröffentlichte unter dem Pseudonym „The Master“ einen Quasi-Nachfolger zu seiner *Katakis*-Version: *Enforcer* wurde 1992 vom Diskettenmagazin Golden Disk veröffentlicht, es war sein Abschied von der C64-Szene. 2011 brachte Elite Systems eine iOS-Adaption im Rahmen der *Elite Collection HD* heraus, auch *Denaris C64* wird als App angeboten. Trenz taufte sein Entwicklungsstudio Denaris Entertainment Software. Ein offizielles *Katakis 2* wurde 2004 erstmals angekündigt, doch blieb bislang unveröffentlicht. Die rechtliche Lage bezüglich der alten Markennamen ist unklar, da die inzwischen insolvente THQ GmbH 1999 alle Rechte von Rainbow Arts und Softgold übernommen hatte.

Egal welche scrollenden Weltraumlevels mit Extrawaffen uns die Zukunft noch bescheren wird: Die deutschen Nachwuchsprogrammierer, die für die Qualität ihrer Actionspiele dadurch bestraft wurden, dass sie den Kult-Automaten *R-Type* offiziell konvertieren durften, haben ein turbulentes Kapitel Spielegeschichte geschrieben.



Teut Weidemann war Entwicklungsleiter bei Rainbow Arts und arbeitet heute als Online-Spiele-Spezialist für Firmen wie Ubisoft.



■ Wer ist der wahre Vater von *Katakis* – Manfred Trenz?

Man kann nicht sagen, dass Manfred Trenz alleine *Katakis* erfunden hat. Den Namen schon, aber zwei verschiedene Teams arbeiteten parallel an Spielen auf C64 und Amiga, die unter einem gemeinsamen Namen rausgebracht wurden. Trenz war dabei für die C64-Version und für deren Genialität verantwortlich.

■ Gab's bei Rainbow Arts keine Testabteilung – oder warum war das C64-*Katakis* so schwer?

Wir hatten eine interne Abteilung für QA. In guten Zeiten saßen da fünf, sechs Leute, die nicht nur im Hinblick auf Bugs getestet hatten, sondern auch Feedback zum Spielablauf gaben. Das Problem war nur, dass Manfred Trenz jede Art von Feedback und sämtliche Obrigkeiten ignoriert hat.

■ Wie wurde man damals Tester?

Wir hatten die Jungs anhand der Highscore-Listen in einer Spielhalle rekrutiert. Wenn jemand in die Top 10 kam, gingen wir zu ihm hin und fragten „Hey, magst du für uns Spiele testen?“

■ Wie groß waren Ende der 80er Jahre die Entwicklungsteams bei Rainbow Arts?

Das waren damals Mini-Teams mit drei, vier Leuten maximal. Das teuerste Projekt, das ich damals machte, hatte sechs Leute. Da hatte Rainbow Arts schon geächtet, weil das Spiel 500.000 Mark in der Entwicklung gekostet hat. Dabei handelt es sich um *M.U.D.S.*, das sich dann sehr gut verkaufte und heute noch eine loyale

Fanbasis hat, die ich bei der Gelegenheit nett grüßen möchte!

■ *R-Type* war eure einzige offizielle Automatenumsetzung. Wie arbeiteten die üblichen Konvertierungsstudios?

Die großen Publisher haben einfach einen Batzen Automaten eingekauft, die dann durch Konvertierungshäuser gerauscht wurden, die mehr Masse als Klasse rausbrachten. Damals war der Mindestumsatz mit Software im Einzelhandel noch so hoch, dass du auch mit Schrott gut Geld gemacht hast. Ich hatte mal Probe Software besucht: Im Erdgeschoss war das große Büro des Chefs, alle anderen Sklaven saßen oben. Da hast du einen Automaten reingeschoben und dann ein paar Monate später die Umsetzung in den Formaten C64, Amiga, ST, Amstrad CPC, Spectrum und PC auf dem Tisch gehabt.

■ Shoot-em-ups haben immer noch eine Fan-Basis. Würde ein Remake oder eine Fortsetzung zu *Katakis*/*Denaris* heutzutage Sinn ergeben?

Die Shooter sind nicht ausgestorben, aber sie hatten eben ihren Design-Höhepunkt mit *R-Type* erreicht. Danach kam eigentlich nur noch immer mehr auf den Bildschirm, aber die Spiele wurden dadurch nicht immer besser. Bei einem Remake müsste man auf Systeme wie Vita oder 3DS gehen, denn ob jemand mit Touchscreen-Steuerung auf iPhone glücklich wird? Und sieh dir mal Neuheiten wie *Resogun* auf der PS4 an – das ist so geil, da kommt *Katakis* nicht dagegen an.

Extraleben mit Denaris

Rainbow Arts hatte nun grünes Licht, *Katakis* unter neuem Namen wiederzuveröffentlichen. Bei der Gelegenheit wurden beide Versionen im Detail optimiert und verbessert. *Denaris* auf dem Amiga bekam sogar einen zusätzlichen siebten Level spendiert und passte nun auf eine einzige Diskette.

Denaris mag die bessere Version des Spiels gewesen sein, erreichte aber nie den Bekanntheitsgrad von *Katakis*, denn unter dem nunmehr verbotenen Originalnamen war das Spiel in der Presse bejubelt

WARTEN AUF KATAKIS II

„*Katakis* lives!“ behauptete schon eine Botschaft in *Turrican II*. Seit einem Jahrzehnt geistern wieder Gerüchte über eine von Manfred Trenz entwickelte *Katakis*-Fortsetzung durch die Branche. 2004 erstmals für C64, PC und Game Boy Advance angekündigt, wurde das Projekt Ende 2005 auf Eis gelegt. 2011 gab es neue Lebenszeichen im Weltraum: Neben zwei Screenshots wurde auch ein Video von *Katakis 2* für PC veröffentlicht, das „über zehn Levels“ und „vier Waffensysteme“ ankündigte. Seitdem gab es außer Soundtrack-Kostproben von Musiker Markus Siebold keine weiteren Updates. Auf eine Retro-Gamer-Anfrage zum Stand der Dinge meinte Manfred Trenz Ende Dezember 2013: „Das Spiel liegt auf unbestimmte Zeit im Eisschrank“.



WISSENSHUNGRIG?



SPANNENDE THEMEN
für alle, die wissen
wollen, wie die Welt
funktioniert:

-  **TECHNIK**
-  **TRANSPORT**
-  **UMWELT**
-  **WISSENSCHAFT**
-  **WELTRAUM**
-  **GESCHICHTE**

**PROFITIEREN
SIE VOM
TEST-ANGEBOT!**

**TESTEN SIE 2× WISSEN
MIT 30 % RABATT!**

Lesen Sie 2 Ausgaben Wissen für
nur 10,50 €* statt 15 €* im Handel

Hier anfordern: www.emedia.de/wissen-mini

TELEFON: (0541) 80009 126 (werktags von 8–20 Uhr, samstags von 10–16 Uhr)

POST: Leserservice eMedia Wissen,
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

E-MAIL: wissen-abo@emedia.de

*Preis in Deutschland.

04:50:50

ID: ABCDEF6
ORIG: LBWLPCJ
DEST: BWJLJLC
ALT: 255*13*

HON

LI

CHI

JF

ATL

Kennedy Approach

FUNKSPRÜCHE IM PIXELWERK



- » PUBLISHER: MICROPROSE
- » ERSCHIENEN: 1985
- » HARDWARE: C-64, ATARI 800/XL, AMIGA

Von Mick Schnelle

» RETRO-REVIVAL

Hallo *Kennedy Approach*, alter Freund. Lange nicht mehr gesehen. Und das, obwohl wir doch lange Zeit unzertrennlich waren. Du, ich und der C-64. Keine Angst, hier wollen wir nicht in rührseliger Brotkasten-Romantik versinken, aber in *Kennedy Approach* hatte ich mich auf den ersten Blick verliebt ... oder eigentlich in den Sound. Es geschah im WDR Computerclub, der eigentlich nicht gerade als Hort für digitales Entertainment galt. Aber offensichtlich waren die Redakteure aus Köln ebenso fasziniert wie ich und stellten das Spiel in der Sendung vor. Denn *Kennedy Approach* tat etwas schier Unglaubliches: Es brachte dem C-64 das Sprechen bei!

Ja, ja, wer sich jetzt mitleidig lächelnd zurücklehnt, sollte sich in Erinnerung rufen, dass 1985 sämtliche Geräusche durch Chips synthetisiert wurden. Niemand sampelte einfach eine Aufnahme, wenn Homecomputer wie der C64 gerade mal knapp 60 KByte verwendbaren Speicher boten. *Kennedy Approach* benutzte 49 davon, trotzdem klangen klare Funksprüche wie von einem echten Fluglotsen aus den Lautsprechern. Wie, Fluglotse? Ja, denn falls ihr es im Pixelkunstwerk links nicht erkennt: *Kennedy Approach* war eine Fluglotsensimulation, wobei „Simulation“ schon ziemlich gewagt ist. Es gab drei Flugzeugtypen, die man auf insgesamt vier Flughäfen starten, landen oder das Fluggebiet nur passieren lassen konnte. Das Ganze war simpel und joysticktauglich gestaltet (eine Maus gab's damals noch nicht für den C-64) und auch für Einsteiger leicht zu verstehen. Flugverbotszonen und Notfall-Landungen sorgten für Abwechslung, auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad kam echte Hektik auf.

Doch zurück zur Faszination. Die Funksprüche gaben der eigentlich simplen Spielidee etwas Authentisches, echtes Fluglotsengefühl eben. Das Geheimnis dahinter war eine Software, die gar nicht von Microprose stammte, sondern vom kalifornischen Unternehmen ESS Technology (für Electronic Speech Systems). Das sorgte nicht nur bei *Kennedy Approach* für guten Ton. Auch das berühmte „It slimed me!“ aus *Ghostbusters* und das legendäre „Stay a while, stay forever“ aus *Mission Impossible* verdanken ESS ihre Existenz. ESS Technology gibt es übrigens heute noch, nur stellt man dort mittlerweile tragbare Multimedia-Player her. Heute, im Zeitalter vollvertonter Spiele, ist die Begeisterung für die *Kennedy Approach*-Funksprüche kaum noch nachvollziehbar. Wer den Klassiker rauskramt und etwas spielt, wie ich das für **Retro Gamer** natürlich getan habe, muss zugeben, dass der Lack ziemlich schnell ab ist. Ähnliches kriegt man heute auf jedem Smartphone besser. Doch 1985 verbrachte ich mehr Zeit, als für mein Studium gut war, mit Andy Hollis' Fluglotsen-Simulation. Und die Erinnerungen spielen einfach mit...



KIKSTART 2

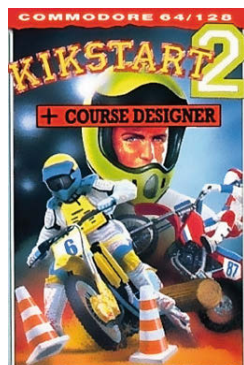
Retro Gamer beschäftigt sich in diesem Artikel mit dem vielleicht besten Budget-Titel der Heimcomputer-Geschichte – dem meisterhaften Zwei-Spieler-Motorradrennspiel *Kikstart 2* von Shaun Southern.



FAKTEN



- » PUBLISHER: MASTERTRONIC
- » VERSION: C64
- » ENTWICKLER: SHAUN SOUTHERN
- » ERSCHIENEN: 1987
- » GENRE: RENNPIEL
- » PREISPROGNOSE: 5 EURO



Was macht ein Videospiel zum Klassiker? Würde man diese Frage 50 Gamern stellen, bekäme man wohl 50 verschiedene Antworten. *Kikstart 2* belegt eines aber in aller Deutlichkeit: Mit dem Preis hat die Einstufung als Spieleklassiker definitiv nichts zu tun. Für die meisten damals jungen Gamer dürften Vollpreistitel zu Beginn ihrer Spielerkarriere zu teuer gewesen sein. Wer selbstgekaufte Games spielen wollte, griff oft zu den günstigeren Titeln. Publisher Mastertronic hatte diese „Marktlücke“ erkannt und bot seine Spiele zu niedrigen Preisen an.

Kikstart 2 zählt zu eben jenen Spielen, die es für nur 10 D-Mark gab.



» Beide Spieler werden flambiert, während sie den kniffligen Kurs absolvieren.

Darin steigen wir wie schon im 1985 veröffentlichten Vorgänger *Kikstart: Off-Road Simulator* auf ein Motorrad, um eine Reihe von Hinderniskursen möglichst ohne Sturz zu absolvieren. Rampen hochfahren, über Picknicktische oder Mauern springen. Matschpfützen ausweichen, um nicht langsamer zu werden. All das sind Elemente, die es schon im ersten Teil so oder so ähnlich gab. Der Name des Spiels erinnert wiederum bewusst an die in Großbritannien seinerzeit populäre BBC-Serie *Kick Start*. Eine weitere Parallele zum Vorgänger besteht im Splitscreen-Modus. Auf dem horizontal geteilten Bildschirm können sich zwei Fahrer direkt miteinander messen. Möglich ist das auf 24 Strecken, von denen wir ein Set von fünf festlegen können – wer will, darf die Auswahl aber auch einem Zufallsgenerator überlassen.

Trotz der vielen Ähnlichkeiten zum Vorgänger war *Kikstart 2* jedoch das erheblich bessere Spiel, inklusive einer aufgebohrten Grafik. Gleich blieb hingegen der nervige Sound. Es gibt auch ein paar absurd wirkende Schwierigkeiten wie



» Wenn ihr stürzt, werdet ihr durch die Luft geschleudert, begleitet von einem abstrusen Schrei-Sound.

Ski-Sprünge und feuerspeiende Geräte, die den unachtsamen Biker zu Holzkohle verbrennen.

Die Hindernisse konnten trügerisch sein, aber genau sie sind es, die aus dem Budget-Sequel von Shaun „Sout“ Southern zum Klassiker werden ließen. Es macht einfach Spaß, über die Pisten zu bügeln! Die Spielbarkeit von *Kikstart 2* ist enorm hoch, das Prinzip macht süchtig nach mehr. Die Probleme des Vorgängers wurden zudem so gut wie alle bereinigt: Die Steuerung war erheblich besser und genauer, weshalb sich *Kikstart 2* viel fluffiger spielte. Der Ärger durch das Raten, welche Geschwindigkeit man





» KIKSTART 2 HAT SEINEM VORGÄNGER EINE VERBESSERTE GRAFIK UND DEN EDITOR VORAUS. FAZIT: WIEDER EINMAL EIN STARKES BILLIGSPIEL, DAS SEIN GELD VOLL UND GANZ WERT IST.«

HEINRICH LENHARDT, HAPPY COMPUTER, 9/1987

haben muss, um die zerbrechlichen Hindernisse wie etwa Tore umzureißen, verpuffte schnell, wenn man die Tachoanzeige als Indikator entdeckt hatte. Solche Elemente machten *Kikstart 2* intuitiver. Zudem fühlte sich das Spiel dadurch schneller, mehr wie ein Rennspiel an.

Zudem hatte Southern einen KI-Gegner für Solospieler implementiert. Der stellte sich recht clever an und bot eine echte Herausforderung. Wer sich intensiver mit *Kikstart 2* beschäftigte, konnte aber ein paar Tricks rausfinden: Fällt man selbst vom Motorrad, zwang man damit oft den KI-Gegner dazu, dasselbe zu tun. Machte man das kurz, bevor der Computer einen Abschnitt ohne Neustartpunkte erreichte, gab das dem Spieler einen großen Vorteil auf dem aktuellen Kurs.

Auf manchen Strecken fuhr man nachts oder auf schneebe-

deckten Pisten, was die Sichtverhältnisse oder Beschleunigung beeinflusste. Auch ohne Online-Bestenlisten, wie es sie im „modernen Kikstart“, RedLynx' *Trials*-Serie, gibt, kam der Challenge-Charakter zum Tragen. Man wollte einfach alle Rekorde knacken oder die vom Freund erreichte Spitzenzeit doch noch irgendwie unterbieten.

Während man damals viele andere Budget-Titel schnell in den



» Wie auf echten Motocross-Strecken gibt es in *Kikstart 2* Skisprünge und Co.

Müll warf, war das bei *Kikstart 2* anders. Es unterhielt für Wochen, Monate und länger. Denn das Spiel bot noch etwas, um die Langlebigkeit zu erhöhen: einen Streckenbaukasten! Mit dem flexiblen Editor von Sout konntet ihr eure eigenen Strecken erstellen und auf Kassette oder Disk speichern. Im Vor-Internet-Zeitalter waren die daraus resultierenden Community-Ansätze besonders beeindruckend.

Mit Mastertronic's Budget-Titel, der sich mehr als 280.000 Mal verkauft hat, endete das *Kikstart*-Vermächtnis nicht: Sout übertrug das Spielkonzept mit dem inoffiziellen Nachfolger *Super Scramble Simulator* von Publisher Gremlin Graphics auf einen Vollpreistitel. Der hatte jedoch keinen Zwei-Spieler-Modus und keinen Editor. Statt kniffligeren Strecken gab es eine komplexere Bedienung mit Gangschaltung. Das Spiel war nicht per se schlecht, aber bei weitem nicht so gut wie *Kikstart 2*. 🐛



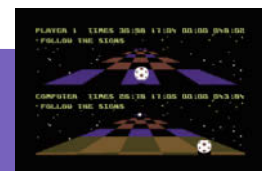
» Die im Editor von *Kikstart II* erstellten Strecken könnt ihr auch mit Freunden teilen.

ENTWICKLER HIGHLIGHTS

TRAILBLAZER
SYSTEM: C64, ZX SPECTRUM
JAHR: 1986

P.O.D. (PROOF OF DESTRUCTION)
SYSTEM: C64
JAHR: 1987

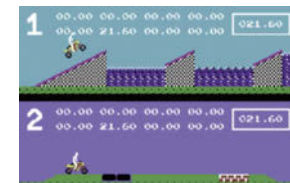
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE
SYSTEM: ZX SPECTRUM
JAHR: 1990



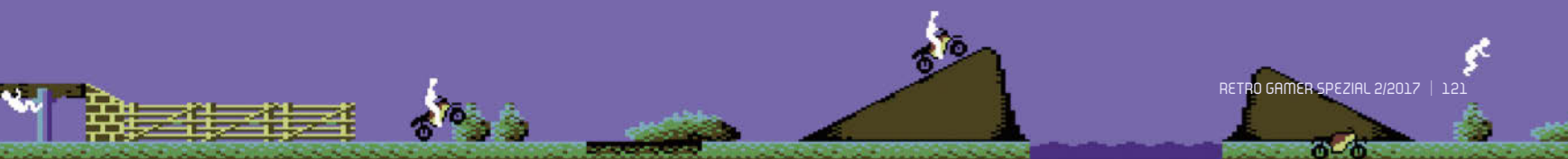
KIKSTART II 128

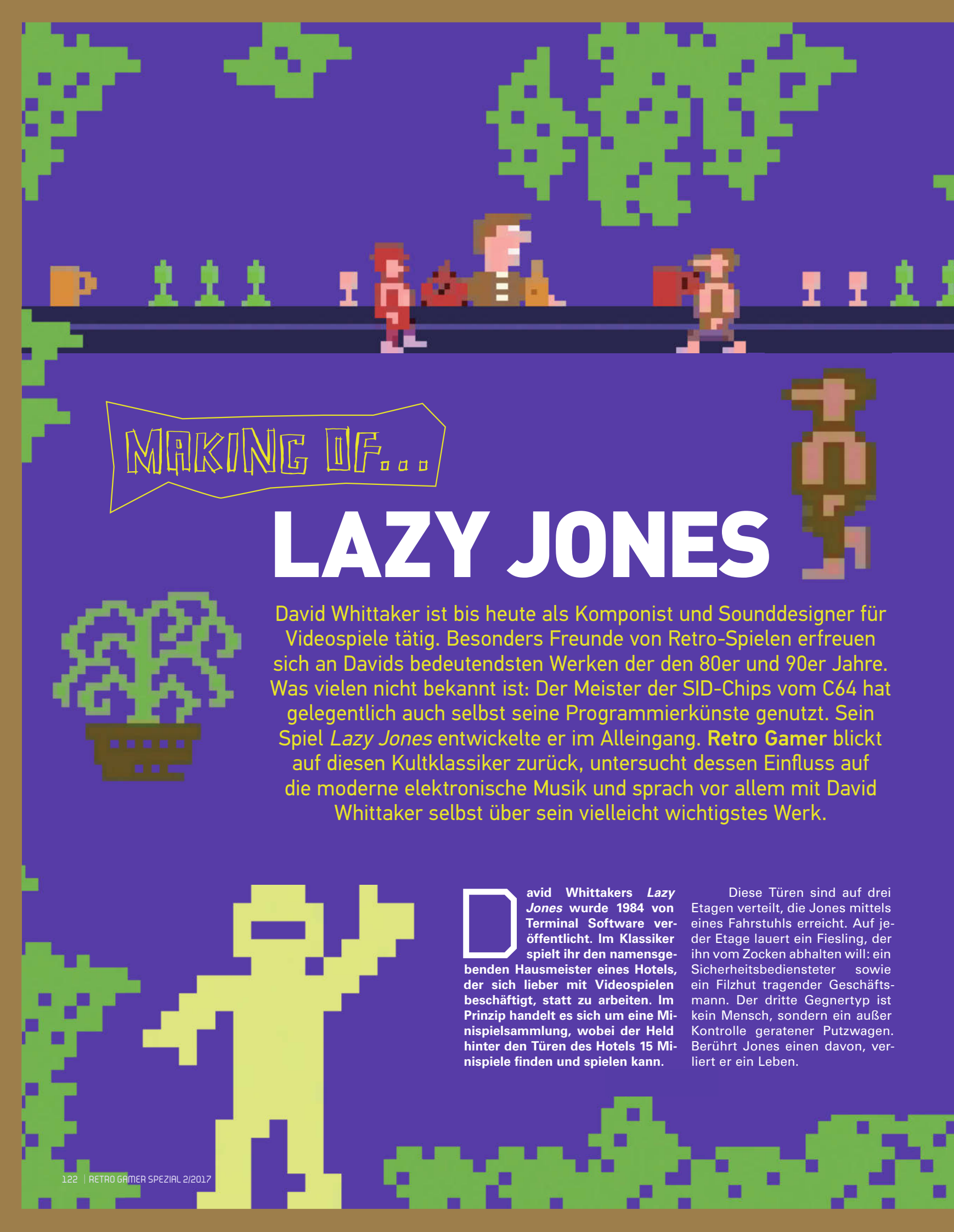
Shaun Southern's 8-Bit-Motorrad-Challenge, die später auch für andere Plattformen als C64 erschien, war nicht das einzige Spiel mit dem Namen *Kikstart 2*. Etwa ein Jahr zuvor erschien *Kikstart II 128*, ebenfalls vermarktet von Mastertronic. Veröffentlicht wurde es allerdings nur für Commodore 128. Die meisten Publisher ignorierten die Plattform, da sie annahmen, die Besitzer würden stattdessen die damit kompatiblen C64-Spiele nutzen.

Mastertronic hielt es anders und blieb auch bei der Disk dieser Version von *Kikstart* dem Niedrigpreissektor treu. Die C128-Fassung war so etwas wie die Beta-Version des C64-*Kikstart 2*: Die Grafik ist bei *Kikstart II 128* besser als beim Original, es gibt neue Features wie große Sprungbretter oder den KI-Gegner im Solomodus, und es gibt 27 Strecken.



» SCHON DERS ERSTE LEVEL UNTERSTREICHT, WAS SCOUTS SEQUEL ZU EINEM WAHREN KLASSIKER MACHT: KIKSTART 2 MACHT SÜCHTIG UND SPAß, DIE SPIELBARKEIT IST SEHR HOCH.«





MAKING OF...

LAZY JONES



David Whittaker ist bis heute als Komponist und Sounddesigner für Videospiele tätig. Besonders Freunde von Retro-Spielen erfreuen sich an Davids bedeutendsten Werken der den 80er und 90er Jahre. Was vielen nicht bekannt ist: Der Meister der SID-Chips vom C64 hat gelegentlich auch selbst seine Programmierkünste genutzt. Sein Spiel *Lazy Jones* entwickelte er im Alleingang. **Retro Gamer** blickt auf diesen Kultklassiker zurück, untersucht dessen Einfluss auf die moderne elektronische Musik und sprach vor allem mit David Whittaker selbst über sein vielleicht wichtigstes Werk.



David Whittakers *Lazy Jones* wurde 1984 von Terminal Software veröffentlicht. Im Klassiker spielt ihr den namensgebenden Hausmeister eines Hotels, der sich lieber mit Videospiele beschäftigt, statt zu arbeiten. Im Prinzip handelt es sich um eine Minispielsammlung, wobei der Held hinter den Türen des Hotels 15 Minispiele finden und spielen kann.

Diese Türen sind auf drei Etagen verteilt, die Jones mittels eines Fahrstuhls erreicht. Auf jeder Etage lauert ein Fiesling, der ihn vom Zocken abhalten will: ein Sicherheitsbediensteter sowie ein Filzhut tragender Geschäftsmann. Der dritte Gegnertyp ist kein Mensch, sondern ein außer Kontrolle geratener Putzwagen. Berührt Jones einen davon, verliert er ein Leben.

» ICH HABE EIGENTLICH NUR VERSUCHT,
EIN WEITERES *MANIC MINER* ZU MACHEN;
FAST ALLES WAR PLAGIIERT.«

DAVID WHITTAKER



» Der Fahrstuhl verbindet die drei Etagen.

In den Räumen hinter den Türen stößt auf die Minispiele, die teils an Klassiker wie *Breakout* oder *Defender* erinnern. Es sind aber auch ein paar selbsterdachte Spielkonzepte enthalten. Sobald ihr den Raum betreten habt, startet Jones die Spiele über eine C64-Miniatur vor einem riesigen Monitor und kann sie für eine begrenzte Zeit spielen, bis er wieder hinaus auf den Flur muss. Zusätzlich zu den Spielen in den Räumen gibt es ein paar Bonusspiele, die immer wieder zwischendrin starten. Dazu zählt etwa eine Sequenz in einer Bar, in der Jones einem Betrunkenen ausweichen muss. Parallel gilt es, Punkte zu sammeln, indem ihr die Drinks auf dem Tresen „aktiviert“, wenn der hin und her laufende Wirt gerade dahintersteht.

Die einzelnen Bestandteile von *Lazy Jones* sind nicht unbedingt originell. Ihre Kombination und der Charme des Spiels macht es aber unterhaltsam. Das gilt auch für fast alle Minispiele, von denen nur wenige mit der Zeit frustrierend werden können. Die allermeisten bieten jedoch einen sehr hohen Wiederspielwert. Da stört es kaum, dass sich die

Spiele mit jedem Durchgang bloß wiederholen und keines davon ein richtiges Ziel oder Ende hat.

Lazy Jones ist farbenfroh und zeigt auch einige visuell außergewöhnliche Details. Sogar die gewöhnungsbedürftige Steuerung kann davon nicht ablenken. Das Highlight von *Lazy Jones* ist aber der grandiose Soundtrack des SID-Chips, der in jedem Raum einen anderen Titel abspielt. Zu den Stücken zählen sowohl unvergessliche Eigenkompositionen von Whittaker als auch Interpretationen damals aktueller Pop-Songs wie Nenas *99 Luftballons* – dessen englischer Titel *99 Red Balloons* auch der Name eines der Minigames ist.

WHITTAKER SPRICHT

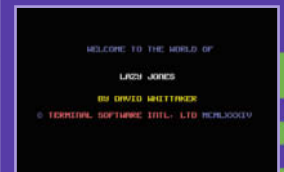
David Whittaker ist nicht bloß einer der bekanntesten Komponisten der Retro-Ära, sondern bis heute sehr produktiv. Retro Gamer mit ihm über *Lazy Jones* gesprochen. David erinnert sich noch gut an das Spiel: „Ja, ich habe sehr gerne daran gearbeitet. Tatsächlich dachte ich immer, ich sei ein besserer Programmierer als Musiker.“ Auf unsere Frage nach den Ursprüngen des Designs und ob man *Lazy Jones* als satirischen Seitenhieb auf junge Leute verstehen muss, die statt zu arbeiten lieber Videogames spielen, antwortet er: „Nein, nichts so Tiefgründiges. Ich habe eigentlich nur versucht, ein weiteres *Manic Miner* zu machen, also viele Spiele und Räume in einem größeren Spiel. So ziemlich alles war plagiiert, was man auch von der Musik sagen kann.“ Genau dieser Plagi-

» *Elektra Glide* hat, wie *Lazy Jones*, einen starken Soundtrack.

arismus macht einen großen Teil des Erfolgs von *Lazy Jones* aus. Abseits der traditionellen Spielabschnitte ist *Lazy Jones* übersät mit Bonusräumen wie der Besenkammer und der immer wieder unterhaltsamen „Lazy Nightmare“, bei der Jones ein Nickerchen im Hotelbett macht und einen schrecklichen Traum von Fieslingen hat, die draußen auf dem Flur auf ihn warten. Wir fragen David, ob die irgendeine besondere Bedeutung haben. „Mir fielen wohl keine weiteren Spiele ein, also denke ich, war das schlicht ein einfacher Ausweg.“

Während für den C64 später Multiload-Funktionen von Spielen auf Band wichtig wurden, wurde

FAKTEN



- » PUBLISHER: TERMINAL SOFTWARE
- » ENTWICKLER: DAVID WHITTAKER
- » ERSCHIENEN: 1984
- » GENRE: PLATTFORMER/MINI-GAMES
- » PREISPROGNOSE: 10 EURO



MUSIK-HIGHLIGHTS

ELEKTRA GLIDE

SYSTEM: COMMODORE 64
JAHR: 1986

PANTHER

SYSTEM: COMMODORE 64
JAHR: 1986

SHADOW OF THE BEAST

SYSTEMS: AMIGA
JAHR: 1989



MAKING OF... LAZY JONES

MANN, MYTHOS, LEGENDE

David Whittaker begann seine Karriere Anfang der 80er als Spieleprogrammierer, fand seine wahre Berufung aber als Komponist und unterlegte unzählige Klassiker mit seiner Musik. Zu den Titeln der Anfänge zählen etwa *Tribbles* (1983) oder *Hocus Focus* (1986). Whittaker legte den Fokus lange auf den C64. Er lieferte die musikalische Untermalung zu wichtigen Titeln dieser Ära, darunter *Elektra Glide*, *Beyond The Ice Palace*, *Star Wars*, *Road Blasters*, *Panther* und *Iron Horse*. Später wandte er sich dem 16-Bit-Format zu und schrieb Musik für Titel wie *Speedball* und *Shadow Of The Beast*. Whittaker ist ein Traditionalist, der seine Musik oft direkt in der Maschinen- oder mit Assembler-Sprache erstellte, statt komfortablere Tools zu nutzen. Er ist bis heute aktiv und konzentriert sich auf das, was er als seine Spezialgebiete bezeichnet: Dialoge, Soundeffekte, Ambient-Sounds und Musik.



» *Manic Miner* war Whittakers Vorbild für *Lazy Jones*.



Lazy Jones in einem einzigen Ladevorgang untergebracht. Wir fragen David, wie es möglich war, es in den 64 KB Speicher unterzubringen: „Ich habe keine Ahnung, ich erinnere mich nicht daran. Die T64-Datei des Spiels, die ich gefunden habe, ist nur 34K groß.“ Natürlich fragen wir David auch nach dem SID-Soundtrack, der mit Charthits der damaligen Zeit wie *Fade to Grey* von Visage oder *The Reflex* von Duran Duran, aber vor allem in seiner Qualität wegweisend war. David sagt, dass er sich bei der Auswahl der Stücke an seinem persönlichen Geschmack orientierte: „Ja, ich war schon immer ein großer Freund der Musik der 80er Jahre. Besonders von Synthie- und Elektro-Musik-Bands.“

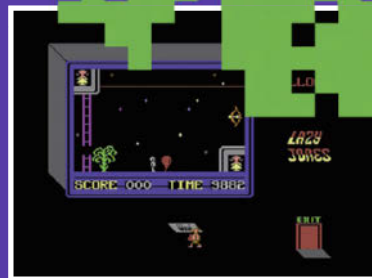
Aber nicht nur David kopierte die Musik anderer, sondern später andere auch ihn. Zum Jahrtausendwechsel stieg *Zombie Nation* mit der Single *Kernkraft 400* in den Dance-Charts auf. David erinnert sich an seine damalige Reaktion: „Anfangs hat mich das nicht



» Reflextest in „Wild Wafers“



» Bloß nicht den Rand berühren in „Res Q“.



» Küss' das Mädchen, greif den Ballon.



» „Jay Walk“ ist eins der kniffligeren Spiele in *Lazy Jones*.

» ES BLEIBT MEIN FAVORIT, DA MIR DIE ARBEIT DARAN AM MEISTEN SPAß GEMACHT HAT. ES WAR SO SIMPEL. «

HDAVID WHITTAKER

so gestört. Als man mir allerdings sagte, da könnte ein bisschen Geld für mich drin sein, habe ich mich dahintergeklemt und mich durchgesetzt – und mehr Geld als für das gesamte Spiel bekommen.“ Es scheint offensichtlich, dass die Videospiel-Musik der 80er, besonders die des SID-Chips des Commodore 64, einen großen Einfluss auf die moderne elektronische Musik hatte. Wir fragen David, ob er diese Beobachtung bestätigen würde: „Tut mir leid, aber nicht wirklich. Allerdings kenne ich Leute, die dazu tendieren, an der Art der Musik, mit der sie aufgewachsen sind, festzuhalten. Das ist bei mir nicht anders mit dem 80er-Kram.“

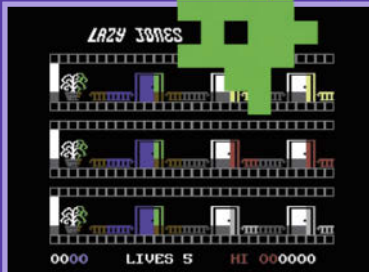
Wenngleich die C64-Fassung von *Lazy Jones* wohl die

bekannteste sein dürfte, wurde das Spiel auch für andere Plattformen umgesetzt. Der Port für Spectrum etwa stammt von Simon Cobb. Pläne für eine Umsetzung auf einer leistungsstärkeren Plattform wie den Amiga gab es laut David nicht: „Nein, da gab es keine 16-Bit-Option zu der Zeit, da das 1984 nicht existierte. Als der Commodore Amiga die Bühne betrat, war das Spiel schon etwas in die Jahre gekommen. Ich habe das gesamte Spiel für das Tatung Einstein und MSX konvertiert, letzteres war mehr oder weniger identisch mit Einstein.“

Ungeachtet des großen Einflusses auf verschiedene Medien droht Whittakers episches Multi-Spiel-Werk in Vergessenheit zu geraten. Aber obwohl David selbst die Bedeutung von *Lazy Jones* nicht so hoch einstuft, erinnert er sich gerne daran: „Ich denke, ich habe bessere Spiele gemacht, allerdings bleibt mein Favorit, da mir die Arbeit daran am meisten Spaß gemacht hat. Es war einfach so simpel.“ Wir fragen David, ob es ir-

» Der Breakout-Klon „Wipe Out“ dauert eindeutig zu lang.





» Screen-Scroll mit voller Wirkung.



» Game Over in „Star Dust“, aber die Musik taugt zum Hit.

gendetwas gibt, das er noch gerne *Lazy Jones* umgesetzt hätte. „Die einzige Sache, die ich noch hätte machen sollen, ist das Scrolling der Farben aus dem Bildschirm raus, zusammen mit den Buchstaben, wenn du in ein Spiel reingehst,“ bricht er. „Verdammt, weshalb habe ich das nicht gemacht? Ich hätte das „Wipe Out“-Spiel vielleicht kürzer machen können. Das geht immer weiter.“

» Zeit für einen Drink.



Wie uns David mit einem einfachen „Nein“ verdeutlicht, gab es nie Pläne für eine Fortsetzung und auch keine anderen Projekte aus dieser Zeit, die nie veröffentlicht wurden. Produktiv war und ist David aber bis heute. Nachdem er lange Jahre für Electronic Arts arbeitete, trug er als Head of Audio von TT Games für so ziemlich jedes *LEGO*-Spiel der letzten Jahre Verantwortung, war an Spielen wie *L.A. Noire* oder auch im Filmbereich etwa an *Die Chroniken von Narnia* beteiligt.

CHARTSTÜRMER

Das Vorbild für den Dance-Hit *Kernkraft 400* haben wir bereits erwähnt. C64-Audioexperte Chris Abbott erinnert sich an die Geschichte des Chartstürmers: „Die Community war überrascht, als sie im Jahr 2000 C64-Musik im Radio hörten. Es war ein Ein-Mann-Dance-Act mit dem Namen *Zombie Nation* und dessen köstliche, vom SID-Chip inspirierte Verrücktheit, die sich *Kernkraft 400* nannte. Das Stück sampelte den

» DIE COMMUNITY WAR ÜBERRASCHT, ALS SIE IM JAHR 2000 C64-MUSIK VON ZOMBIE NATION IM RADIO HÖRTEN.«

CHRIS ABBOT

„Stardust“-Level aus *Lazy Jones* von C64-Audiomajestro David Whittaker. Der deutsche DJ und Produzent Florian Senfter, genannt DJ Splank, hatte inspiriert von Kindheitserinnerungen einen professionellen Synthesizer auf Basis des SID-Chips vom C64 entwickelt und den Chartshit damit umgesetzt. Vom Original-Mix gab es nur die Veröffentlichung von 300 Kopien. Ein Remix der Single breite sich dann aber in ganz Europa aus, weshalb auch die Legionen von C64-Fans aufmerksam wurden und auf C64Audio.com den Diebstahl meldeten. Urheber Whittaker klärte die Situation mit dem Verleger von DJ Splank. Das war nicht die optimale Lösung, aber so konnte der Gang zum Anwalt vermieden werden.“



» David Whittaker: Ein Musik-Genie, der 8-Bit-Systeme singen ließ.

BLAUPAUSE ZUM ERFOLG

David Whittaker diente Mathew Smiths *Manic Miner* als Vorbild sein Multi-Spiel *Lazy Jones*. Es gibt diverse Parallelen zwischen beiden Titeln, etwa das Labyrinth des Sinclair-Spiels mit seinen verschiedenen Spielräumen, einem Charakter, der von seinem Tagesjob abgelenkt wird sowie die schiere Endlosigkeit des Spiels. Die Ingame-Musik war das herausstechende Feature beider Spiele. *Manic Miner* erreichte das auf ZX Spectrum früher, aber *Lazy Jones* revolutionierte die Art, wie der Soundtrack in ein Spiel integriert werden kann. Grundverschieden sind die Titel bei der Musikwahl. Whittakers Spiel bietet viele damalige Charthits, während *Manic Miner* auf klassische Stücke wie *An der schönen blauen Donau* von Strauss oder *In der Halle des Bergkönigs* von Edvard Grieg zurückgriff.

EXIT

Monty On The Run

MAULWURF MIT MUSIKBEGLEITUNG.



» PUBLISHER: GREMLIN GRAPHICS
 » ERSCIENEN: 1985
 » GENRE: PLATTFORM-SPIEL
 » HARDWARE: COMMODORE 64 (ZX SPEC-
 TRUM, COMMODORE PLUS/4, SCHNEIDER
 Von Jörg Langer

Eigentlich war ich nie der allergrößte Jump-and-run- oder Plattformer-Fan. Aber in jenen Jahren, als die gelochten C64-Floppys nur so aus meinen Schreibtisch-Schubladen quollen, und ich dennoch von jeder exakt wusste, was auf der Vor- und Rückseite drauf ist, hatte ich auch die nötige Zeit, jedes einzelne Spiel zumindest anzutesten.

Bei *Monty in the Run* blieb ich hängen – was nicht zuletzt an der tollen Musik lag. Der Name Rob Hubbard wurde mir zwar erst später ein Begriff, aber der unglaublich treibende, äußerst vielseitige Chiptune-Track von *Monty on the Run* passte einfach perfekt zum Spiel. Ich erappte mich sogar dabei, wie ich die überall herumliegenden Score-Münzen (die jedes Mal ein schrilles Bling-Geräusch auslösten) im Takt der Musik aufzusammeln versuchte.

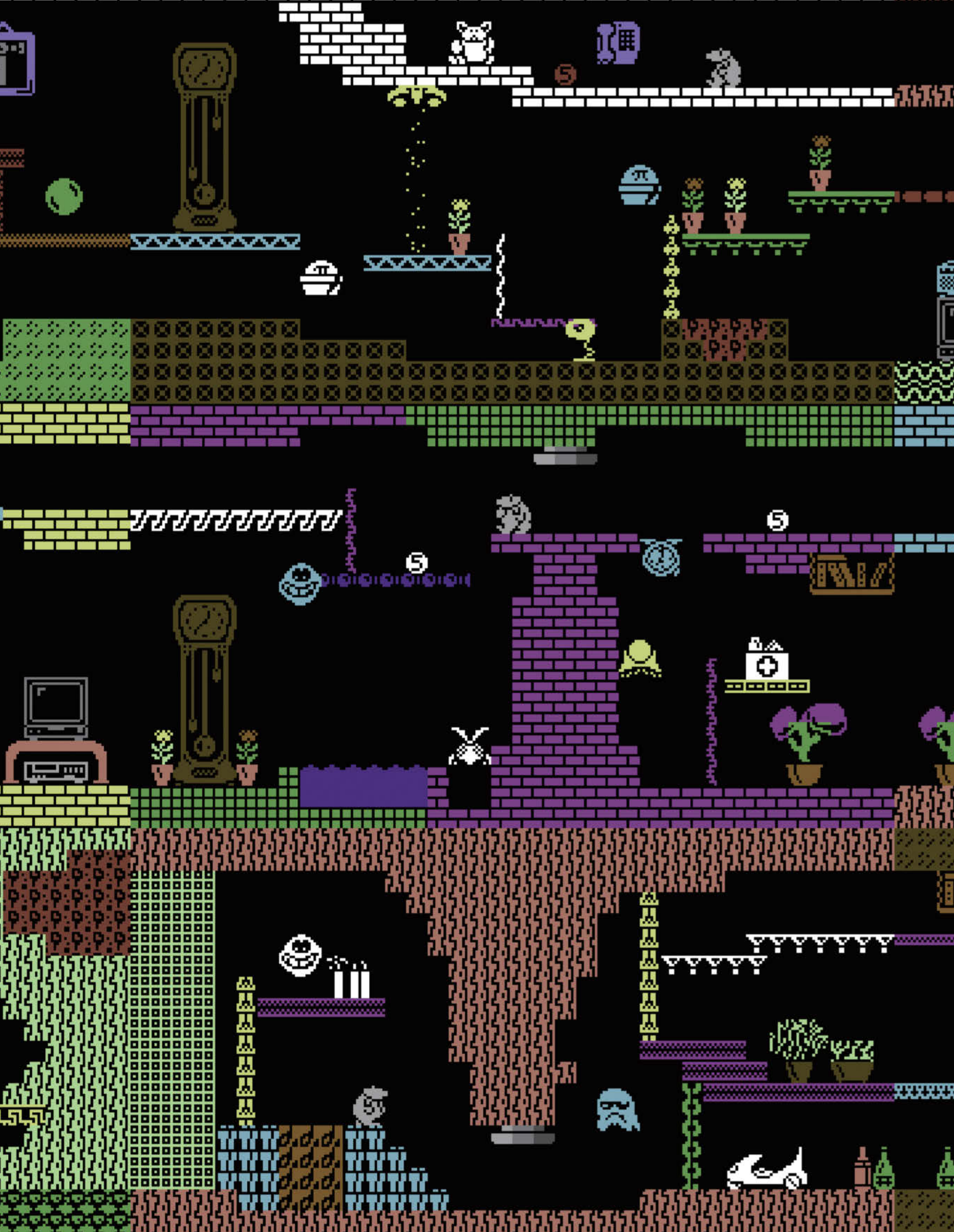
Hubbards Musik ist auch der Grund, weswegen die C64-Fassung ohne jeden Zweifel die beste ist. Das ist auch deshalb erwähnenswert, weil es das Vorgängerspiel *Wanted: Monty Mole* nur in einer miserablen Fassung auf den Brotkasten schaffte. *Monty on the run* ist hingegen auf dem C64 der der Spectrum-Fassung auch grafisch überlegen.

Bei offenem Fenster sicherlich die komplette Nachbarschaft aural nervend, steuerte ich also meinen kleinen dicken Maulwurf durch die Levels. Erstaunlich flink war er, konnte Salti schlagen und Rohre oder Leitern hoch- und runterklettern, als fühlte er sich dort wohler als in seinem normalen Habitat unter der Erde.

Die rudimentäre Handlung von *Monty on the run* ist eine Ausbrecher- und Fluchtgeschichte – und mit dieser verbunden ist eine unglaublich nervige Idee: Zu Beginn sucht man sich fünf aus 21 Objekten aus, die das „Monty Freedom Kit“ bilden. Natürlich hat man in den ersten Partien nicht die geringste Ahnung, welche man wirklich brauchen wird. Unweigerlich landet man also in Sackgassen, gegen die nur ein Neustart hilft. Kein Dankeschön an Designer Peter Harrap für diese dämliche Spielzeit-Vervielfachung – aber ein riesiges Thank you an Rob Hubbard für seinen die Jahrzehnte überdauernden Ohrwurm! ★

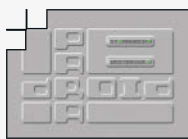
RETRO-REVIVAL





Was haben ein Heavy-Metal-Album, ein James-Cameron-Film und ein Mainframe-Computer miteinander zu tun? Sie gehören zu den Inspirationsquellen, die Andrew Braybrook zur Entwicklung von *Paradroid* anregen.

Paradroid



FAKTEN

- » PUBLISHER: HEWSON
- » ENTWICKLER: CRAFTGOLD
- » JAHR: 1985
- » PLATTFORM: C64
- » GENRE: ACTION/PUZZLE

Nachdem Andrew Braybrook *Gribbly's Day Out* fertig gestellt hatte (siehe Bericht in *Retro Gamer* 2/2014), ging es für den englischen Programmierer gleich mit der Arbeit am nächsten Spiel weiter: „Es gab keine große Pause zwischen den Spielprojekten, wir wollten unseren Schwung nicht verlieren. Wir hatten die Angewohnheit, die finale Version des Programmcodes auszudrucken und dann Kommentare hinzuzufügen. Es wäre nicht zweckmäßig gewesen, Diskettenplatz für Anmerkungen im Code zu verschwenden – also verbrachten wir zwei, drei Tage damit, Notizen auf Papier zu schreiben. Zur Routine gehörte es auch, die Launch-Veranstaltung zu besuchen, gewöhnlich in einer Bar irgendwo in London. Und wir besuchten zwei, drei Redaktionen, um das Spiel bei den Magazinen zu promoten.“

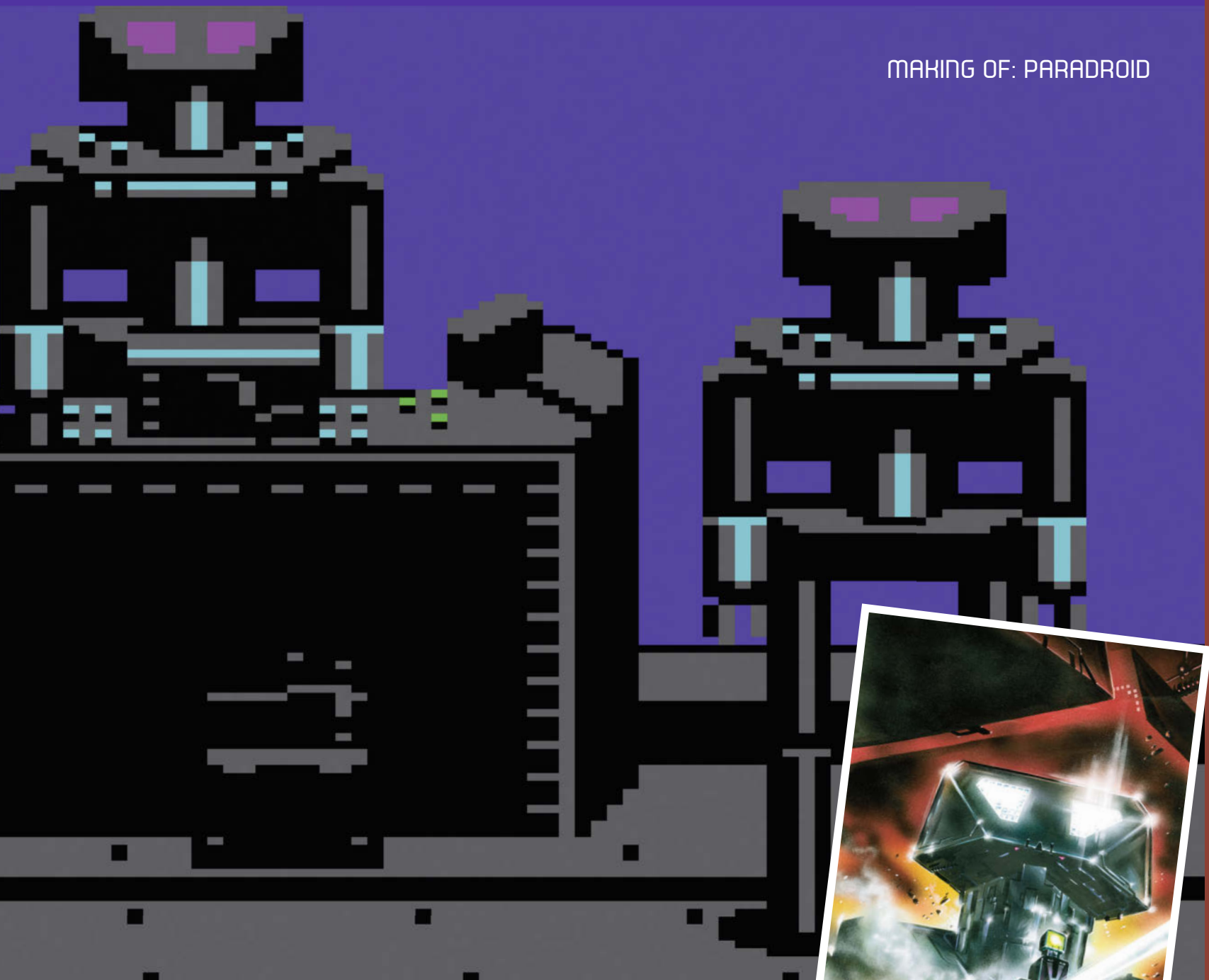
Einer dieser Redaktionsbesuche hatte weitreichende Auswirkungen, „Das passierte alles, als wir *Gribbly's* in die Büros von *Zzap! 64* in Ludlow brachten. Die Leute dort mochten es und [Chefredakteur] Chris Anderson war darauf aus, so etwas wie ein Tagebuch fürs nächste Spiel zu drucken. Wir fanden, dass das ganz Spaßig sein könnte. Also schrieb ich jeden Abend einen Absatz über die Ereignisse des Tages. Auf dem Weg zum Haus von [Programmierer-Kollege] Steve Turner dachte ich darüber nach, was ich an dem Tag tun würde – das war all die Planung, die ich brauchte.“

Andrew verrät die Hautinspiration für *Paradroid*: „Es basierte ursprünglich auf einem COBOL-Spiel namens *Survive*, das ich sechs Jahre vorher auf einem Mainframe-Computer geschrieben hatte. Die Aufgabe

bestand darin, der letzte überlebende Spieler zu sein. Es war ein Multiplayer-Spiel und hatte auch zwei computergesteuerte Killer. Die Spieler taten sich also zunächst zusammen, um die Computergegner auszuschalten, und kämpften am Ende gegeneinander.“

Paradroid verwendete eine charakteristische Vogelperspektive-Ansicht, bei der sich die Robotertypen sich nur durch die angezeigte Seriennummer voneinander unterscheiden. „*Gribbly's* zeigte mir, wie ich Sprites animieren und dabei eine Menge Bytes sparen konnte. Doch bei der Ansicht von oben brauchst du mindestens acht Animationsrichtungen, und das wäre zu viel gewesen. Dann kam ich darauf, dass ich die Roboter nur im Konsolen-Nachschlagewerk detailliert zeigen könnte. So würden die Leute sie auch mal von der Seite sehen und





dadurch vielleicht die Ingame-Darstellung mit Nummern akzeptieren. Ich war auch vom Black-Sabbath-Album *Technical Ecstasy* beeinflusst, denn das zeigte eine Blaupause von zwei Robotern.“ Bei der von Andrew angesprochenen Zeichnung handelt es sich übrigens nicht ums Außencover, sie befindet sich vielmehr auf der Hülle mit den Liedtexten.

Andrew fährt fort: „Ich hatte versucht, einige Schiffsgrafiken zu zeichnen, aber fand es schwierig, ein gutes Aussehen im Multicolor-Grafikmodus hinzukriegen. Der Einzelfarben-Modus diktierte einen Maßstab der Grafiken, der nicht zu einem möglichst realistischen Aussehen passte. So wurde die Idee geboren, dass das Spielfeld eine Art Radarkarte ist. Gut möglich, dass der Film *Aliens* ebenfalls einen Einfluss auf den Look hatte.“ Eine Programmroutine machte die Angelegenheit auf dem C64 kompliziert: Die Roboter-Grafiken wurden nur auf dem Bildschirm gezeigt, wenn sie durch die Sichtlinie des Spielers erkennbar waren. „Das war ein

Feature von *Survive*. Es war sehr interessant, mit nur drei Registern eine Funktion zu schreiben, die das effizient löst. Wir hatten den alten COBOL-Code als Anhaltspunkt, aber es dauerte eine Weile, es richtig hinzukriegen. Ich erinnere mich auch an einen mysteriösen Crash, der mich drei Tage kostete.“

Paradroid wurde rund um den vorhandenen Code programmiert, der Andrew zur Verfügung stand: „Wir pflegten das jeweils letzte Spiel auseinanderzunehmen. Dinge wie die Scrolling-Routine, der Sound-Player, Input- und Bewegungsroutinen wurden aufgehoben, vielleicht etwas optimiert und getestet, bevor wir mit dem neuen Spiel begannen.“ Er fährt fort: „Das brachte uns etwas Zeit, um über die Designs nachzudenken. Ich besaß ein Buch mit Schriftarten und hatte von *Gribbly's* ein Multi-Character-Anzeigesystem geerbt. Es erlaubte, mir Buchstaben aus zwei Zeichen hohen Grafiken zu bilden; für Großbuchstaben waren 2 mal 2 Zeichen nötig. Ich brauchte eine futuristischere Schriftart und

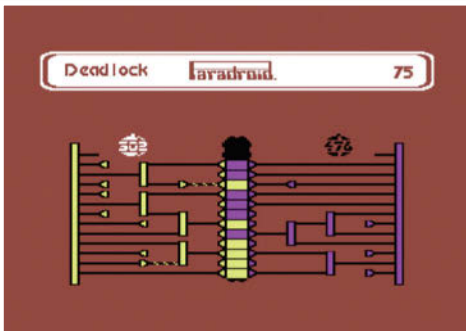
machte mich daran, eine aus dem Buch abzuzeichnen. Ich hatte ein paar Editoren für die Sprites und Character-Sets gekauft, die mir das Leben leichter machten.“ Während der Produktion wurde reichlich Papier verbraucht: „Wir haben vieles niedergeschrieben, Diagramme, Formeln, solche Sachen eben. Wir programmierten auf dem Spectrum und dem C64, beide waren nicht gut dafür geeignet, mehrere Applikationen gleichzeitig zu laden. Deshalb war ein Papierblock immer praktisch.“

In *Paradroid* werden beim Andocken an eine Konsole kleine Porträts für die 24 Roboter-Typen gezeigt. „Ich hatte ein gewisses Budget für die Anzahl der Sprites. Also habe ich mich drangemacht, ein System

» **Oliver Freys (der auch für Retro Gamer zeichnet) original Artwork für die Zzap!-Magazin Ausgabe 7 (mit Dank an Roger Kean).**

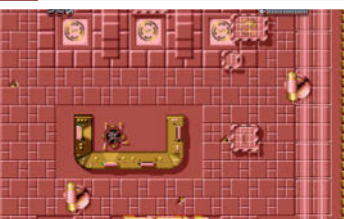


» [C64] Die überarbeitete Grafik von *Heavy Metal Paradroid*, das als Billigspiel erschien.



» [C64] Endet ein Transfer-Duell unentschieden, wird es wiederholt.

» [Amiga] Bei der 16-Bit-Version *Paradroid 90* gab's individuelle Roboter-Sprites, aber nur Vertikal-Scrolling.



» [C64] Game-over-Rauschen, Kommando-Cyborg und eine Gelegenheit, die Spieler-Initialen einzugeben.



» [C64] Die Lichter gehen aus, sobald alle Roboter eines Decks beseitigt sind: Dann heißt's weiter zum nächsten Stockwerk!

Continue

Paradroid

350



» [C64] Den 516 gönne ich mir: Feuerknopf gedrückt halten und in den Ziel-Droiden dotzen, um ein Übernahme-Duell zu initiieren.

per Minispiel um die Herrschaft über eine Computerplatine. War der Spieler siegreich, erlangte er Kontrolle über den herausgeforderten Roboter. Doch eine Niederlage konnte das Ende bedeuten, wenn der Spieler beim gescheiterten Übernahmeversuch die „Beeinflussungseinheit“ 001 steuerte. Andrew erläutert: „Ich brauchte einen Weg zum Ausbalancieren des Spiels, der es schwierig macht, in einem Rutsch zu weit nach oben in der Roboter-Hierarchie zu gelangen. Das Transfer-Spiel verlagert den Schwerpunkt schlagartig von ‚allein gegen alle‘ zu einem Duell. Hier kam alles irgendwie zusammen und funktionierte sofort. Steve Turner verwendete das Transfer-Spiel sogar in *Quazatron* wieder.“

Acht Roboter-Frachtschiffe galt es zu erobern, beginnend mit der *Paradroid*, die dem Spiel auch ihren Namen gab. „Die Schiffe wurden immer härter, es ist alles algorithmisch. Aber ihr Aufbau ist identisch,

durften, aber darauf wollte man sich nicht einlassen. „Es war jedenfalls eine große Ehre, es auf das Heft-Cover zu schaffen, Olivers Gemälde war so gut!“

Im Weihnachtsgeschäft des nächsten Jahres wurde die verbesserte *Competition Edition* von *Paradroid* zusammen mit *Uridium* als Doppelpack veröffentlicht. Wer steckte hinter dieser Idee? Andrew ist sich nicht ganz sicher: „Die Marketing-Abteilung vermutlich. Nachdem das Spiel für eine Weile erhältlich war, versuchtest du die ‚Ungläubigen‘ eben mit einem Schnäppchen zu bekehren.“

Dank all der ausgedehnten Notizen fiel es Andrew Braybrook leicht, zu *Paradroid* zurückzukehren. „Solange du die gleichen Entwicklungs-Tools verwendest, ist der Arbeitsvorgang bekannt, das ist also nicht so schwer.“ Da Andrew *Paradroid* weiterhin optimierte, gab es sogar eine dritte Version: „Die *Heavy-Metal*-Edition entstand, als ich zwei Jahre später an *Morpheus* arbeitete.

Ich wollte den Grafik-Look testen – und da hatte ich *Paradroid* zur Hand. Also zeichnete ich jeden Charakter im Multicolor-Modus in diesem Stil und schaltete

» Ich selbst schaffte es nur etwa bis zum vierten Schiff. «

SO ERMITTELTE ANDREW BRAYBROOK, DASS PARADROID „SCHWER GENUG“ WAR

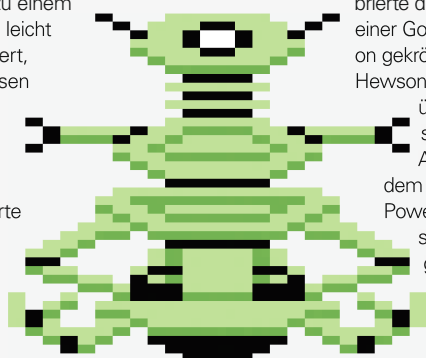
da die Karten eine ziemliche Menge an Speicherplatz beanspruchten. Jede Karte besteht aus 4 mal 4 Zeichen großen Blöcken, und das Spiel hat 16 Decks. Ich selber schaffte es nur etwa bis zum vierten Schiff, also dachte ich mir, dass es schwer genug sei. Jeder, der es durch alle acht Schiffe schafft, müsste schon eine Art Superheld sein.“

Das eindrucksvolle *Zzap!*-Titelbild von Oliver Frey (der auch die Porträts unserer Autoren der deutschen Ausgabe zeichnet) zele-

brierte den Testbericht, der mit einer Goldmedaille der Redaktion gekrönt wurde. „Ich mochte Hewsons Packungs-Artwork überhaupt nicht, die sah so spielzeugmäßig aus. Aber der Roboter auf dem *Zzap!*-Cover, der hatte Power!“ Andrew versuchte sie davon zu überzeugen, dass sie diese Artwork verwenden

den Grafikmodus um. Ich beschloss, diesen Stil in *Morpheus* zu verwenden, und nahm einige Geschwindigkeitsverbesserungen bei *Paradroid* vor, sodass es mit einer höheren Bildfrequenz lief. Und da dachte ich mir, dass ich das jedermann zeigen sollte.“

Graftgold, das Entwicklungsstudio von Andrew Braybrook und Steve Turner, kümmerte sich 1990 um die 16-Bit-Fortsetzung *Paradroid 90*: „Nachdem wir *Rainbow Islands* für Amiga und Atari ST umgesetzt hatten hielten wir Ausschau nach einem neuen Titel. Wir hatten viele Tools für das Konstruieren von Maps entwickelt, also schien *Paradroid* gut zu dem Code zu passen, der uns zur Verfügung stand. Dominic Robinson hatte ein Kernsystem geschrieben, das mir ein vorgefertigtes Hardware-Interface gab.“ War es ein leichter Übergang? „Wir waren scharf darauf, für 16-Bit zu schreiben. Der große Übergang bestand darin, von zeichensatzbasierten Hintergrundbildern auf Bitmaps zu wechseln. Ich hatte das schon bei



WIR SIND DIE ROBOTER

Das sind die Droiden, die ihr sucht.



TYP 101

■ Ihr beginnt mit dem Beeinflussungsdroid, der nur über einen schwachen Laser verfügt.



TYP 123

■ Roboter-Raum-pfleger sind langsam und schwach.



TYP 139

■ Das gehobene Putzmodell fegt auch größeren Unrat weg.



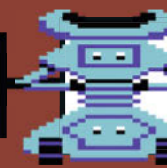
TYP 247

■ Dieser Droiden-Diener hat ein Anti-Gravitationsystem, aber keine Bewaffnung.



TYP 249

■ Dreibeinige Version der unscheinbaren Haushaltshilfe.



TYP 296

■ Serviert mit dem Tablett auf seinem Kopf Getränke.



TYP 302

■ Für die Paketzustellung entwickelter flinker Bote.



TYP 329

■ Auch dieser Roboter ist unbewaffnet, weshalb der Standard-Laser genutzt wird.



TYP 420

■ Je höher die Klasse, desto mehr Impulse hat ein Roboter im Transfer-Spiel.



TYP 476

■ Der erste Roboter mit einem starken Einzellaser. Lohnendes Übernahmeziel zu Beginn!



TYP 493

■ Dieses Wartungsmodell hat seine eigene Werkzeugkiste.



TYP 516

■ Solche Crew-Droiden findet man gewöhnlich auf einem der oberen Decks.



TYP 571

■ Bewegt sich zwar recht schnell, hat aber keine eigene Bewaffnung.



TYP 598

■ Crew-Droiden sind oft gut gepanzert und müssen mehrmals getroffen werden.



TYP 614

■ Alle Bewachungs-Droiden sind mit starken Lasern versehen.



TYP 615

■ Schneller als 614 und mit guten Sensoren ausgestattet.



TYP 629

■ Laut Konsolentext eine (nicht sichtbare) Variation mit Geschütz statt Laser.



TYP 711

■ Kampf-Droiden sind schwer gepanzert, der kleine Laser von 101 beschädigt sie nicht.



TYP 742

■ Auch dieses Modell ist robust und gut bewaffnet. Die flackernde Disruptor-Explosion beschädigt alle Roboter im Umkreis.



TYP 751

■ Dieser Kämpfer zierte das Zzapf!-Titelbild von Oliver Frey sowie die Ladebildschirme späterer Versionen.



TYP 821

■ Dank Doppel-Laser und hohem Tempo ein knackiger Gegner.



TYP 834

■ Auch vor diesem Flitzer müsst ihr auf der Hut sein.



TYP 883

■ Die Killer-Tonne macht nicht nur Doctor-Who-Fans Angst.



TYP 999

■ Der Kommando-Cyborg brennt nach kurzer Zeit aus, dann müsst ihr euch einen neuen Wirtsdroiden suchen.

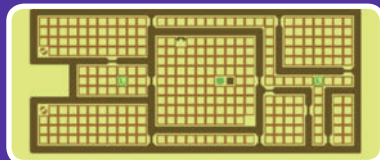
ALLE MANN AN DECK

Andrew Braybrook gewährt Einblicke in das Schiffsdesign.



LUFTSCHLEUSE

2 „Vier Energieaufladefelder an einem Ende und ein einzelner Lift am anderen. Dieses Deck ist meist spärlich bevölkert.“



REAKTOR

4 „Hier findest du Crew- und Wartungs-Droiden. Da sie nicht gut bewaffnet sind, dienen die Crew-Droiden als Zwischenstation auf dem Weg zu größeren Robotern.“



TECHNIK

13 „Auf diesem Deck tummeln sich vor allem Crew-, Wartungs- und vielleicht auch Nachrichten-Droiden.“

WARTUNG

14 „Hoher Anteil von Wartungs-Droiden, für Notfälle gibt's auch Modelle mit niedrigem Level.“

ÜBERWACHUNG

1 „Zwei verschiedene Lifte führen zu den Hälften des Überwachungsdecks, die beide von Robotern befreit werden müssen.“

FORSCHUNG

5 „Hier stecken Crew-Droiden, eventuell auch Wächter.“

11 MITTLERER FRACHTRAUM

OBERER FRACHTRAUM

6 „Die Fracht besteht vor allem aus Kampf-Droiden, stellt euch deshalb auf eine Menge gefährlicher Gegner ein.“ Das gilt auch für das große Deck eine Ebene tiefer, in dem 883-Modelle patrouillieren.

► *Lunattack* auf dem Dragon 32 gemacht und Steve kannte es vom Spectrum, wir wussten also, was die Plot-Routinen zu tun hatten. Der Programmcode war herrlich, all diese Register! Das gab uns echte Freiheit.“

Andrew ergänzt: „Die für mich größte Veränderung hatte ich damals gar nicht so recht registriert: Das Ende meiner C64-Spiele bedeutete auch das Ende meiner Ära als alleiniger Programmierer, danach wurde es Teamarbeit. Ich hatte früher meist jemanden, der mir bei Soundeffekten und Musik half, aber davon abgesehen machte ich Grafiken und Programmcode nahezu komplett selbst. Das gibt dir Vertrauen in den Code; du wusstest genau, was jederzeit vorgeht. Ich machte einige der Grafiken für *Paradroid 90*, aber ich musste auch lernen, ein Teamleiter werden.“ Zum Personal gehörten Dominic Robinson, die Grafiker John Cumming, Michael Field sowie John W. Lilley.

Jason Page kümmerte sich um den Sound: „Als ich bei Graftgold begann, war ich in erster Linie ein Programmierer, aber dann verlagerte ich mich Richtung Audio. Musikstücke schrieb ich mit *NoiseTracker*. Dann tippte ich die Hexadezimal-Daten in den Code des Graftgold-Audio-Players. Nach *Paradroid 90* schrieb ich eine neue Soundroutine samt Editor, die wir in zukünftigen Titeln verwendeten.“ Wurde er vom Original beeinflusst? „Aber ja“, gibt Jason zu Protokoll: „Deshalb sind da massig Zwischerschleifen zu hören. Das waren kultige Sounds im C64-*Paradroid*, deshalb wollte ich die erhalten. Es war wichtig, das Gesamtgefühl des Originals zu bewahren.“

In einer Hinsicht war *Paradroid 90* schlechter als die C64-Vorlage. Andrew erklärt, warum die Decks in der 16-Bit-Version nur vertikal scrollen: „Der Atari ST tat sich mit dem horizontalen Scrolling schwer. Wir hatten eine in alle Richtungen scrollende ST-Version,



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

MORPHEUS

SYSTEM: C64

JAHR: 1987

INTENSITY (IM BILD)

SYSTEM: C64,

ZX SPECTRUM

JAHR: 1988

URIDIUM 2

SYSTEM: AMIGA

JAHR: 1993

aber die sah nicht schön aus. Es erforderte eine Menge Speicher, um all die Kombinationen von Grafikblöcken zu verarbeiten. Diese Entscheidung kam bei den Amiga-Fans gar nicht gut an!“ Dafür erhielt jeder Robotertyp endlich seine eigene Spielgrafik: „Wir hatten genug Platz, um die Animationen zu machen. Bei 16 Farben auf dem Bildschirm war es sinnvoll, die Grafiken in Echtzeit zu zeichnen. Wir probierten auch den Blaupausen-Stil des Originals aus, aber der wirkte im Vergleich zu den hübscheren Spielen dieser Zeit schwach.“

Neu dazu kamen die menschlichen Raiders: „Sie waren ein Mechanismus, um den Fortschritt gegen Ende eines Schiffs zu beschleunigen, wenn nicht mehr so viele Roboter übrig sind. Es gab auch ein Bonus-Piratenschiff, das du am Ende freigeschaltet hast, nachdem du die anderen Schiffe absolviert und alle Graftgold-Schlüssel gesammelt

BRÜCKE

3 „Es gibt nur einen 999-Droiden, und der ist immer auf der Brücke zu finden. Dadurch kann der Spieler entscheiden, wann er 999 angreifen und wohin er ihn steuern will, damit er seine kurze Wirkung am besten entfaltet. Der Lift links außen führt zum Reaktor, von dort aus kann der Spieler die linke Hälfte des Schiffs betreten.“

LAGER

7 „Der Startlevel wird zufällig gewählt, oft beginnt der Spieler auf diesem Deck. Roboter mit niedrigem Level bieten sich für einfache Transfers an und erleichtern den Einstieg. „Du kannst auch auf einige Roboter treffen, gegen die der Standard-Laser nichts anrichtet. Erst mal alle schwachen Droiden abzuballern ist deshalb kein guter Plan.“

PRIVATKABINEN

8 „Auf dem Passagierdeck sind vor allem niedrigstufige Reinigungs- und Bedienungs-Droiden. Die Crew-Quartiere auf Deck 10 haben eine ähnliche Roboter-Auswahl.“

10 QUARTIERE

12 ROBO-LAGER

FAHRZEUGRAUM

15 „Für Kampfeinsätze verpackte Droiden konnten hierhin transportiert werden.“ In Shuttle-Bucht und Fahrzeugraum stehen kleine Vehikel herum, was ein rein kosmetischer Touch ist.

SHUTTLE-BUCHT

16 „In *Paradroid 90* kannst du die Shuttle-Triebwerke anwerfen, um Roboter zu zerstören.“

REPARATUREN

9 „Alle möglichen Roboter werden hier repariert und gereinigt.“

hattest. Es war nur ein kleines Schiff, aber sehr schwer.“

Würde Andrew irgendetwas an *Paradroid 90* ändern? „Hätten wir jemals eine weitere Amiga-Version gemacht, dann wäre die in alle Richtungen gescrollt, mit 50 Bildern pro Sekunde. Im Nachhinein gesehen hätten wir auch mit einem anderen Publisher arbeiten sollen, denn es gab da einige Schwierigkeiten.“ Andrew enthüllt bei dieser Gelegenheit, dass Gary Foreman kurz davor war, eine PC-Engine-Version mit Zwei-Spieler-Modus zu vollenden. Die Entwicklung wurde aber durch den Konkurs von Hewson gestoppt.

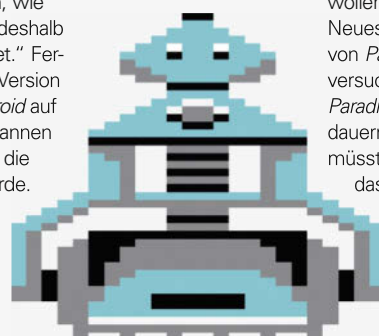
Paradroid 90 wurde auf dem Archimedes zu *Paradroid 2000*. Andrew Catling erinnert sich: „Wir dachten, dass das wirklich futuristisch klingt. Das war 1991 oder 1992 – und 2000 schien da noch weit weg zu sein. Die Helden meiner Kindheit waren Leute wie David Braben, Orlando, Geoff Crammond und

Andrew Braybrook. Spiele zu machen war die Erfüllung eines Traums. Coin-Age hatte eine Vereinbarung mit Graftgold, um ihre Spiele auf den Archimedes umzusetzen. Ich war damals gerade mit der Konvertierung von *The Last Ninja* für Superior Software fertig, als Graftgold sich bei mir meldete.“

Die Fans halten *Paradroid* auch heute noch am Leben: „Wir erhalten Anfragen von Leuten, ob sie ein Remake für ihr Universitätsprojekt machen dürfen“, sagt Braybrook. „Ich glaube nicht, dass sie realisieren, wie viele Details in einem Spiel stecken, deshalb werden die meisten niemals vollendet.“ Fertiggestellt wurden eine Zwei-Spieler-Version auf Amiga und Ovinen *Project Paradroid* auf PC. Reinhard und Johannes Prix begannen mit der Open-Source-App *Freedroid*, die kürzlich für Android veröffentlicht wurde. *Paradroid Redux* von Jorma Oskanen ist ein fortlaufendes Projekt mit

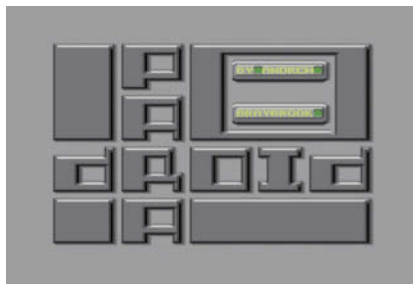
schneller Bildfrequenz und „Fehlerbehebungen“. Andrew merkt dazu an: „Ich hoffe mal, dass er von seinen eigenen Fehlern spricht, denn ich bin mir keiner Bugs in meinem Code bewusst! Und die *Heavy-Metal*-Edition lief mit verbesserten 25 Bildern pro Sekunde.“

Das original C64-*Paradroid* tauchte über die Jahre auf dem C64-Joystick von DTV und der Virtual Console des Nintendo Wii auf. Würde Andrew in die Welt der feindlichen Roboterübernahmen zurückkehren wollen? „Ich denke darüber nach, etwas Neues zu schreiben, dass das Retro-Gefühl von *Paradroid* bewahrt. Ich würde vermutlich versuchen, ein kürzeres Spiel zu machen als *Paradroid 90*, bei dem es etwa drei Stunden dauern kann, um es ganz durchzuspielen. Es müsste jedoch etwas Neues sein – vielleicht das Spiel, das ich früher programmiert hätte, wenn es die Hardware-Restriktionen nicht gegeben hätte.“



Paradroid

ANDREW BRAYBROOKS ABWRACK-REIGEN.



- » PUBLISHER: HEWSON CONSULTANTS
- » ERSCHEINEN: 1985
- » GENRE: ARCADE/LOGIK-SPIEL
- » HARDWARE: COMMODORE 64

Von Jörg Langer

Im Gegensatz zu anderen Braybrook-Spielen wirkte *Paradroid* grafisch minimalistisch. Dabei stammt unser Screenshot bereits von der schöneren Heavy-Metal-Edition (1989)! Dennoch erkennt man sofort Raumschiffdecks und Roboter. Die Idee, die 24 Droidentypen über eine dreistellige Zahl darzustellen, war so simpel wie genial. Obwohl sie faktisch gleich aussahen, konnte man sie so unterscheiden. Ja, noch mehr als das, denn ähnlich wie in den ASCII-Welten eines *Rogue* spielte das Kopfkino mit: Ein Wach-821er sah einfach viel gefährlicher als ein niedriger Putz-123er oder Instandhaltungs-300er.

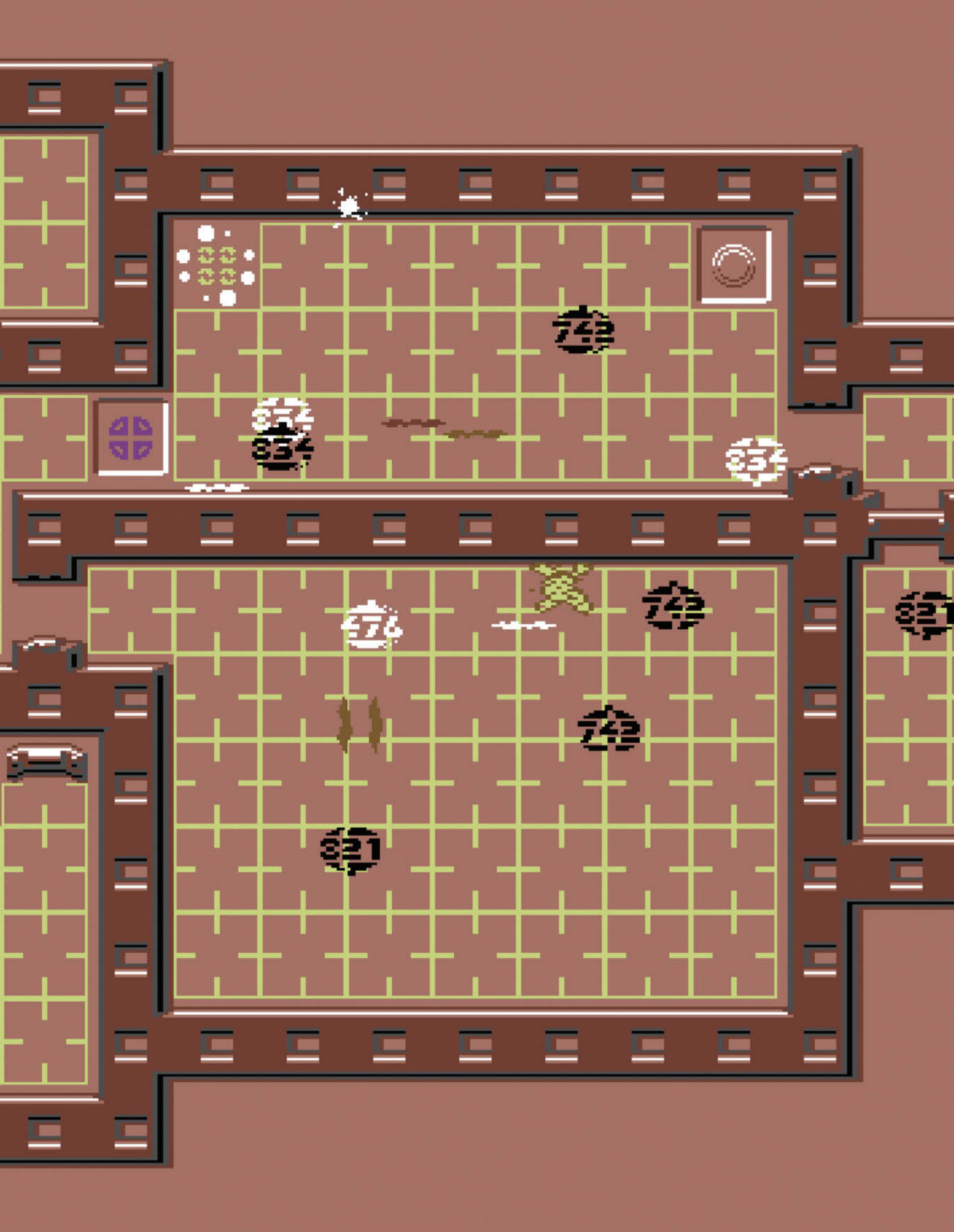
Das Ziel war klar: Ein gutes Dutzend Raumschiff-Levels dadurch zurückzuerobern, dass man als 001-Droide alle anderen Roboter abschoss oder übernahm. Letzteres per Minispiel, bei dem man mehr Relais mit Strom versorgen musste als der andere Robot. Gelang das, übernahm man ihn, scheiterte man, wurde man auf die 001-Form zurückgeworfen. War man bereits in dieser, hieß es Game Over, ebenso, wenn man als 001 abgeschossen wurde. Wenn die Übernahme glückte, brannten die Schaltkreise des neuen Robots bald durch, und man musste wieder als 001 weitermachen – oder vorher den nächsten Droiden übernehmen. Am instabilsten war der Chef-Droide 999, der die Brücke bewachte.

Ebenfalls motivierend: Erst beim Öffnen eines Schotts wurde klar, welche Droiden sich dahinter verbargen – oft genug nahm man seine künstlichen Füße gleich wieder in die Hand. Überhaupt musste ich taktisch vorgehen: Keine gute Idee war es, nach Übernahme eines hochrangigen Robots (der kräftiger, schneller und besser bewaffnet war) gleich alles abzuballern. Wenn später etwas schief lief, war man als 001 sehr froh, noch schwächere Droiden zur Übernahme zu finden.

Waren alle 16 Decks gesäubert, ging es auf dem nächsten Schiff weiter. Ich bin, glaube ich, damals bis zum dritten gekommen, nach langem Training. Schiff 8, Itsnotardenuff genannt ("It's not [h]ard enough") wiederholte sich dann immer wieder, sollte man auch dieses knacken. *Paradroid* habe ich über die Jahre hinweg immer wieder gespielt. Zeitlos gut! *

RETRO-REVIVAL





Red Storm Rising

BIS HEUTE UNERREICHTE U-BOOT-SIMULATION.



- » PUBLISHER: MICROPOSE
- » ERSCHIENEN: 1990 (C64: 1988)
- » GENRE: SIMULATION
- » HARDWARE: AMIGA
- » PREISPROGNOSE: AB 15 EURO



HISTORIE

Von Mick Schnelle

Als Student mit knappem Bafög-Budget wäre es mir in den 80er und 90er Jahren nicht im Traum eingefallen, ein Spiel zu kaufen, das nicht mindestens eines meiner geliebten Spielermagazine ausführlich getestet hätte. Doch dann fiel mir die gewichtige Schachtel von *Red Storm Rising* in die Hand (damals auf C64, für *Retro Gamer* neu gespielt habe ich die Amiga-Version) – und alle Vorsicht war vergessen!

Wer *Red Storm Rising* in der Originalverpackung in die Hand nimmt, weiß, dass er es mit schwerer Kost zu tun hat. Das gilt für die U-Boot-Simulation selbst wie auch für den Rest. Denn das Handbuch ist in schöner Microprose-Tradition ausführlich und somit kein Leichtgewicht. Zudem dient es als Kopierschutz, die darin auf etlichen Seiten vorgestellten U-Boot-Typen muss man jedes Mal beim Start umständlich zuordnen. Und last, but not least lag meiner US-Importversion auch noch Tom Clancys Roman bei, auf dem das Spiel basiert. Stolze 736 Seiten Dritter Weltkrieg.

Zum Glück muss man den Wälzer nicht gelesen haben, um den Nordatlantik von kommunistischen Seeverbänden frei zu halten! Die zuckeln allesamt Richtung Europa, denn der russische Bär will sich den Kontinent einverleiben. Das kann ich natürlich nicht zulassen und versuche mit meinem kleinen U-Boot, sie abzufangen. Spätestens jetzt sollte man das Handbuch zumindest so weit gelesen haben, dass man Torpedos und Raketen laden und abfeuern kann. Zusätzlich gilt es die unterschiedlichen thermischen Schichten auszunutzen, um sich vor dem feindlichen Sonar zu tarnen und die Strichcode-ähnlichen akustischen Signaturen den Zielen zuzuordnen.

Puh, das klingt ebenso komplex wie staubtrocken. Ist es aber nicht! Sid Meier, Arnold Hendrik und ihr Team waren Experten darin, komplexe Zusammenhänge spielerisch leicht umzusetzen. Mangels Tutorial musste man sich dennoch ein paar Stündchen darin eindröseln und gut ein Dutzend Tastaturkommandos auswendig lernen. Trotz der mageren Strichoptik verbringe ich auch heute noch gerne Stunden mit U-Boot-Erfassung und Torpedosteuerung, um den heiß gewordenen Kalten Krieg zu gewinnen. Kommerziell war *Red Storm Rising* leider ein Flop. Doch ich kenne bis heute keine bessere U-Boot-Simulation. *

RETRO-REVIVAL



ICELAND

ENGLAND

FRANCE

WEST
GE.



NORWAY

SWEDEN

FINLAND

**EAST
GE.**

POLAND

SALAMANDER

Hein Terrariums-Simulator, sondern spektakulärer Weltraumkampf: Konami hatte mit *Gradius* (*Nemesis*) das Extrawaffen-Ballerspiel definiert, dieser Serienableger baute dann die Brücke zur *R-Type*-Moderne. *Salamander* beeindruckte durch lebendige Levels, stattliche Gegner, potente Power-ups und einen Koop-Modus für zwei Spieler. Ausgerechnet letzteres Feature fehlte bei der gekürzten C64-Umsetzung, die dank prächtiger Grafik und guter Spielbarkeit dennoch in guter Erinnerung bleibt. Besser machte es Konami bei der NES-Adaption, die unter dem Namen *Life Force* erschien.

Wegen der ausgefeilten Hintergrundstorys hat man Shoot-em-ups von Konami sicherlich nicht gekauft, wie die Packungsrückseite von *Salamander* eindrucksvoll demonstriert. Es ist da die Rede von einer furchtsamen Galaxie voller „organischer Zerstörungsmonster“, die „jenseits der Unendlichkeit“ von den bösen Mächten des despotischen *Salamander* beherrscht wird. Ein wenig

zerstört fühlte ich mich auch, als wir diese Cover-Artwork für die erste Beilagen-Edition von *Power Play* wählten: Nach sechs eigenständigen Ausgaben musste unsere Spielezeitschrift mit Ausgabe 10/88 vorübergehend bei *Happy-Computer* einziehen, um die Verkaufszahlen des Muttermagazins zu stützen.

Wenigstens konnte ich mir den Verlagsfrust bei der erfreulich guten C64-Version des *Salamander*-Spielautomaten vom Leibe schießen. Sie beeindruckte mit ihrer Menge an Sprites und Schüssen, das selbstredend butterweiche Scrolling trieb unser Schiff mal horizontal, mal vertikal über den Bildschirm. Der Spieleinstieg war nach Genre-Verhältnissen ungewohnt nett und bescherte in kurzer Zeit reichlich Extras. Vorzeige-Level war eindeutig die 3. Stufe mit ihren Feuerfontänen, die Grafiker Bob Stephenson im Rahmen der C64-Farbpalette sensationell schön umsetzte. Hier ringelte sich auch eine riesige Weltraumschlange um unser Schiffchen, ein Vorgeschmack auf gewisse *R-Type*-Feinde.

Sah das Fangzahn-Reptil der *Salamander*-Artwork mit seinem weit

aufgerissenen Maul nicht eher wie eine knurrige Kobra aus? Der Weltraum-Molch als Feindbild kam wohl auch Konami etwas albern vor: Eine grafisch überarbeitete US-Version des Automaten erschien unter dem neuen Namen *Life Force*. Der Grafikstil wirkte nach dem ersten Level mehr organisch und weniger mechanisch, spielerisch gab es zunächst keine Änderungen. Doch als *Life Force* ein Jahr später auf dem japanischen Heimatmarkt eingeführt wurde, kam es zu einem Eingriff beim Power-up-System. Bei *Salamander* sammelt man Symbole auf, die sofort für das jeweilige Extra sorgen. *Life Force* verwendet dagegen das alte *Gradius*-System: Der Spieler holt Kapseln, um sich per Knopfdruck gezielt Upgrades zu leisten.

So erklären sich Namens- und Design-Unterschiede der NES-Version *Life Force*: Diese orientiert sich am gleichnamigen Arcade-Remix von 1987, nicht am original *Salamander*-Automaten aus dem Jahr 1986. Trotz Grafik-Geflack und verschärftem Schwierigkeitsgrad stellt sie den C64-Cousin in den Schatten, denn auf dem NES gibt es

mehr Levels und auch den turbulenten Zwei-Spieler-Modus. Dank Virtual Console ist die NES-Version von *Life Force* heutzutage auf Nintendo 3DS und Wii U spielbar. *Salamander* tauchte im Rahmen einiger Konami-Compilations auf PlayStation-Systemen immer wieder auf. Eine hervorragende Umsetzung erschien auch 1991 für die PC-Engine.

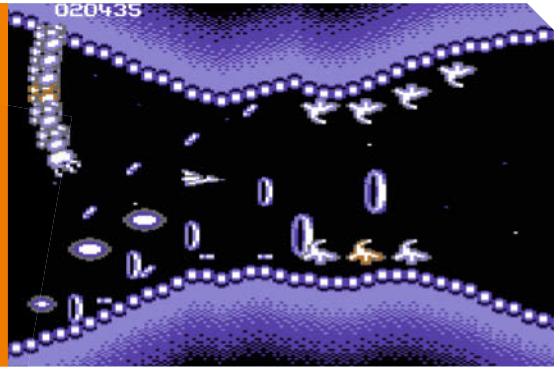
Lang, lang ist der Kampf in der furchtsamen Galaxie her. So lange, dass ich mir inzwischen die *Salamander*-Artwork wieder ansehen kann, ohne von Erinnerungen an die „Power Play als Supplement“-Jahre gequält zu werden. Und überhaupt relativiert die Spielbeschreibung jedwedes persönliche Leid: „Infernos toben wie stürmische Seen“, Dämonen wüten in „Höhlen der Verzweiflung“ – da wirkt der Alltag im direkten Vergleich doch recht erträglich. ★



Von Heinrich Lenhardt

DENKWÜRDIGE MOMENTE

WARUM EIN KLASSIKER?



Verfeinerte Extrawurst

Mit Riple-Laser und Beiboot-Flotte fühlen wir uns schier unverwundbar und feuern gewaltige Breitseiten gegen die feindliche Übermacht. Anspannung und Nervosität mischen sich mit der Euphorie, denn es bedarf nur eines Kügelchens oder einer Kollision, um neben einem Leben auch den Großteil der Extrawaffen-Herrlichkeit zu verlieren. Bei *Salamander* verfeinerte Konami dieses *Gradius*-Erfolgsrezept und mischte traditionelle Horizontal-Stufen mit vertikal scrollenden Abschnitten. Trotz Kürzungen bei Levels und Koop überraschte die C64-Umsetzung angenehm und bescherte Ballerspaß fast so schön wie in der Spielhalle.

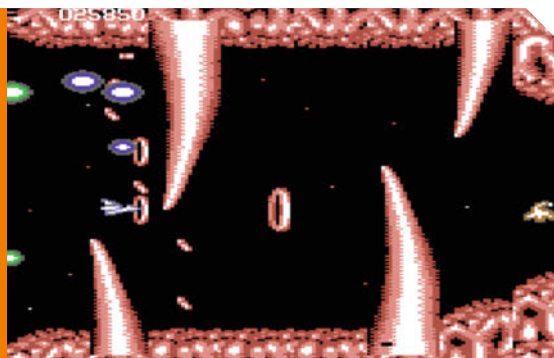
KOOP-MODUS



Zweisamkeit nur auf NES

Im Weltraum konnte man sich recht einsam fühlen, vor allem angesichts der feindlichen Übermacht von *Gradius*. Eine der großen Neuerungen von *Salamander* war folgerichtig der Koop-Modus, bei dem zwei Spieler gleichzeitig ballern (und sich auch die Extras gegenseitig vor der Nase wegschnappen). Doch bei Imagines Heimcomputer-Umsetzungen mussten wir auf dieses Feature verzichten, die ansonsten so solide C64-Version verwehrt das Pärchenglück. Waren da die CPUs oder die Programmierer zu schwach? Konamis NES-Umsetzung *Life Force* konnte schließlich mit dem begehrten Zwei-Spieler-Modus aufwarten.

LEBHAFTE LEVELS



Durch den Lurch

Die Levels von *Salamander* wirken dynamisch und lebendig. Das gilt insbesondere für die erste Stufe, bei der wir uns den Weg durchs Innere einer riesigen organischen Lebensform schießen. Grabschtentakel und Stoßzähne wuchern bedrohlich aus dem Spielfeldrand, widerliche Wucherungen werden aus sicherer Entfernung zur Explosion gebracht. Beim Ballern durch eine organische Wand dürfen wir weder zu schnell, noch zu langsam fliegen, denn einige Sekunden später wächst die Biomasse nach. Auch spätere Stufen bieten Umgebungs-Action, am spektakulärsten sehen die eruptierenden Feuerwalzen von Level 3 aus.

UPGRADE-SYSTEM



Ein Knopf genügt

Gradius' große Innovation war das Extrawaffensystem: Kapseln sammeln, bis man genug für den gewünschten Upgrade beisammen hat und dann mit dem zweiten Feuerknopf aktivieren. Aber Moment, welcher zweite Feuerknopf? Dummerweise verwendete der C64 den alten 9-Pin-Standard von Atari, der nur einen Button unterstützt. Bei vielen Shoot-em-ups war deshalb voller Körpereinsatz gefragt, um mit Ellbogen oder Fußballen die Leertaste zu traktieren. Das *Salamander*-System war C64-freundlicher, da man hier statt Energiekapseln Instant-Extrasymbole aufsammlte, die sofort für einen bestimmten Upgrade sorgten.

8-BIT-GRAFIKPRACHT



Ein Job für Bob

Bei Umsetzungen von Spielautomaten auf 8-Bit-Systeme musste man oft happige grafische Einbußen in Kauf nehmen, doch sowohl C64-*Salamander* als auch NES-*Life Force* holten Erstaunliches aus der jeweiligen Hardware heraus. Gelegentliches Flackern und Verlangsamungen trübten den guten Eindruck kaum. Pixelkünstler Bob Stephenson, der schon mit der *IO*-Grafik für Aufmerksamkeit gesorgt hatte, war für die tolle C64-Optik verantwortlich. Diese Version profitierte davon, dass die einzelnen Levels nachgeladen wurden. Das Spielen der Kassettenversion wurde so zur Geduldsprobe, aber Meister Stephenson konnte sich mit (relativ) viel Speicher austoben.

SCHWIERIGKEITSGRAD



Keine übertriebene Härte

Zu Beginn bekommen wir gleich massig Extras nachgeschmissen, ab Stufe 2 hat der Schwierigkeitsgrad eine gewisse Knackigkeit. Dabei geht es aber fair zu, hier haben auch Normalsterbliche eine Durchspielchance. Das war keine Selbstverständlichkeit, das Ende von C64-Shoot-em-ups wie *IO*, *Katakis* oder *Delta* sahen nur Baller-Profis oder Cheat-Verwender. *Salamander* punktete mit serienmäßigem Dauerfeuer, sauberer Kollisionsabfrage und Großzügigkeit bei Lebensverlust: Unser Raumschiff wurde nicht zurückgesetzt und konnte verlorene Beiboote wieder aufsammeln. Cousin *Life Force* auf dem NES war für Solo-Spieler um einiges härter.



FAKTEN

- » **PLATTFORMEN:** SALAMANDER: C64, LIFE FORCE: NES
- » **PUBLISHER:** IMAGINE, KONAMI
- » **ENTWICKLER:** IMAGINE, KONAMI
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1986 (SPIELAUTOMAT), 1988 (HEIMUMSETZUNGEN)
- » **GENRE:** SHOOT-EM-UP

Was die Presse sagte ...



Power Play 10/88: 72/100 (für C64-Version)

»Angesichts der Grafik bekommt man ganz schön große Augen. Dazu kommt die unglaubliche Menge von Sprites, die auf dem Bildschirm herumhuscht. [...] Wenn man in Form ist, spielt man sich allerdings relativ schnell durch alle vier Levels.« (Heinrich Lenhardt)

Power Play 4/89: 81/100 (für NES-Version)

»*Salamander* auf dem C64 war schon ganz nett, doch wer *Life Force* auf dem Nintendo sieht, dem klappt erst mal die Kinnlade herunter. Jenseits des ersten Levels können nur gute Actionspieler bestehen. (Heinrich Lenhardt)

Was wir denken

Salamander spielt nicht in der selben Promi-Liga wie *Gradius* und *R-Type*, ist aber ein nicht zu unterschätzendes Shooter-Kleinod der Achtziger. Abwechslungsreiche Levels und gute Steuerung sorgen heute noch für Spaß.

Hinweis: Die Screenshots haben wir mit der C64-Fassung erstellt. Ausnahme: Das Bild zu „Koop-Modus“ zeigt die NES-Version von *Life Force*.



Ob Sid Meier ein Fan von Dan Buntons *Seven Cities of Gold* von 1984 war, ist nicht geklärt. Jedenfalls erinnerten einige Elemente seines drei Jahre später bei Microprose erschienenen Genre-Mixes *Pirates!* (der teils in BASIC geschrieben war) daran. Hier wie dort führte man einen Trupp verwegener Männer durch unbekanntes Terrain, versuchte mit den Ressourcen auszukommen und reich zu werden. Während man freilich in *Seven Cities of Gold* zu Fuß in den Urwäldern der amerikanischen Terra Incognita unterwegs war, spielte *Pirates!* in der Karibik und (überwiegend) auf den Planken eines Piratenschiffs.

Gleich zu Beginn wählte man sich eine von mehreren Zeitepochen zwischen 1560 und 1700, eine Nationalität und eine „Hintergrundgeschichte“ für seinen Kapitän aus. Diese Parameter

veränderten Startbedingungen und Spielverlauf: Wer zur Zeit der spanischen Dominanz einen spanischen Kapitän spielte, hatte eher das Problem, überhaupt valide Kaperziele zu finden. Wer hingegen ausgerechnet in der „Dämmerung der Piraterie“ noch auf große Beutezüge spekulierte, wusste, was ihn erwartete. Trotz dieser Startparameter war dann der tatsächliche Beginn immer ähnlich: Durch gewisse Umstände wurde man selbst zum Kapitän eines kleinen Schiffs – und fortan stand einem die Karibik offen.

Geld verdiente der Spieler durch Handel mit Gütern und natürlich Kapern von Handelsschiffen oder Jagen von Piraten – da es ständig Krieg zwischen Engländern, Spaniern, Franzosen und Holländern gibt, ist es nicht schwer, per Kaperbrief seine Beutegier zu legalisieren. Vor allem die waffenstarrenden spanischen Gold-Galeonen sind beliebte Ziele, für deren Kaperung man aber

selbst ein kampfstarkes Schiff, etwa eine „Fast Frigate“, besitzen sollte. Überhaupt, die Spielwelt: Sie war riesengroß und simulierte Wind und Stürme. Da machte schon das Schipperm von Stadt A nach Stadt B großen Spaß, auch wenn es mehrere Spielziele gab, darunter die Jagd nach einem Erzfeind.

Erspähte man ein Schiff, konnte man es im Gefechtsmodus angreifen: Erst mit gezielten Breitseiten sturmreif schießen, dann im Fecht-Modus entern und die gegnerische Mannschaft zur Aufgabe zwingen. Ob man dann das Schiff übernahm oder versenkte, blieb ebenso dem Spieler überlassen wie auch alles andere in diesem riesigen Sandkasten-Spiel. Weitere mögliche Aktionen waren Gespräche mit Gouverneuren, das Anbandeln mit deren Töchtern, der Angriff auf Forts von Seeseite her oder sogar eine (sehr simple) Echtzeit-Strategie-Schlacht, um eine ganze Stadt auf dem

Landweg zu erobern. Oder man eignete sich Teile einer Schatzkarte an, die einen dann zur Stelle führten, wo ein großes Goldgeschenk vergraben war.

Bei alledem war man immer unter Zeitdruck: Die Mannschaft wurde bald unruhig, und irgendwann musste auch der erfolgreichste Pirat die aktuelle Unternehmung beenden und die Crew auszahlen. Oder bei der Gelegenheit beschließen, sich endgültig ruhigeren Aufgaben zu widmen – je nach verdientem Gold und Titel (man konnte es bis zum Herzog bringen) gab es Piratenpunkte, und die entschieden über die weitere Karriere, die in 24 Stufen vom Bettler bis zum Berater des Königs reichte. ★



Von Jörg Langer

DENKWÜRDIGE MOMENTE

OPEN WORLD



Die ganze Karibik

Die Spielwelt von *Pirates!* ist riesig, sie reicht von Florida im Nordwesten bis zu den nördlichen Küsten Südamerikas. An Land sowie auf zahlreichen Inseln befinden sich Dutzende historischer Städte, teils kleine Nester, teils Metropolen mit großem stehenden Heer. Und irgendwo dazwischen wir – ohne Karte ziemlich aufgeschmissen. Genial, wie das Wetter simuliert wurde: Wolken-Sprites zeigten Windrichtung und -tempo, durch geschicktes Segeln kamen wir schneller von Ort zu Ort. Allerdings: Da der Wind fast immer aus Osten kam, ging es in diese Richtung generell nur zäh voran.

BESTER MOMENT



Backbord-Kanonen: Feuer!

Auch wenn die Seekämpfe wirklich so trist aussahen wie hier im Screenshot (wobei es auch Angriffe gegen Forts gab): Sie waren fast immer hochspannend. Denn auch in diesem „reingezoomten“ Modus blieb entscheidend, woher wie stark der Wind blies, und man musste gut zielen, um mit seinen Breitseiten den Gegner auch wirklich zu treffen. Teils gab es minutenlange Verfolgungsjagden, weil der anvisierte Händler keine Lust hatte, sich entern zu lassen. Und gegen gleich starke Feindpötte zählten teilweise Sekunden: Wer kann als Erster die letzte, entscheidende Salve abfeuern?

GEBRAUCHT-SCHIFFE



Rauben und plündern

Im Seekampf schießen wir den Gegner sturmreif, da wir ihn so verlangsamen und seine Crew dezimieren. Dann aber geht's zum Entern (siehe auch großes Bild links), in dem unsere Fähigkeiten und die Zahl unserer Piraten ebenso entscheidend sind wie unser Geschick (Parieren, unterschiedliche Stiche und Hiebe). Ist der Kampf dann gewonnen, geht's an das Einsammeln der Beute: Hoffentlich haben wir genug Laderaum übrig für die gewonnenen Güter. Außerdem können wir das besiegte Schiff unserer Flotte einverleiben – oder es sogar zu unserem neuen Flaggschiff (mit dem wir kämpfen) machen.

SCHATZSUCHE



Finde das X

Neben der Rahmenhandlung (den Erzfeind finden und besiegen) sowie weiteren Herausforderungen (etwa heiraten oder es in der Gunst einer Nation bis zum Herzog zu bringen) wird euch in *Sid Meier's Pirates!* auch die Schatzsuche beschäftigen: Ab und zu könnt ihr Teile einer Karte kaufen, die zusammengesetzt einer Stelle auf der Weltkarte entspricht. Wer extremes Glück hat, errät den Ort vielleicht sogar, wenn er noch nicht alle Kartenteile hat. Wer dann dorthin segelt, mit einem Team an Land geht und an der rechten Stelle buddelt – wird viele strahlende Piratenaugen um sich herum sehen.

MIKROKOSMOS



Dynamische Städte

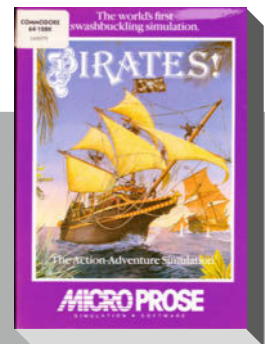
Noch heute erscheinen „Wirtschaftssimulationen“, bei denen die Preise schlicht pro Hafen oder Raumstation immer die gleichen sind. Anders *Pirates!*, wo sich nicht nur das Güterangebot dynamisch errechnete: Kriege zwischen Nationen, Piratenüberfälle und euer eigenes Wirken beeinflussten das Wohl und Wehe ganzer Städte. Sie dienten euch als Warenumsatzplatz sowie zum Anheuern neuer Piraten. Ihr konntet sie in simplen Landschlachten sogar für eure Nation erobern. Das klappte besonders gut, wenn die Garnison durch frühere Angriffe oder eine Hungersnot geschwächt war...

PIRATEN-PARTNER



Küss die Hand

Ebenfalls in den Städten konntet ihr mit dem Gouverneur sprechen, der euch beispielsweise verriet, mit wem sein Land gerade mal wieder im Krieg lag, oder der euch einen Kaperbrief ausstellte, wenn er euch freundlich gesinnt war. War er besonders gut auf euch zu sprechen, stellte er euch irgendwann sogar seine Tochter vor. Im Zwiegespräch mit ihr erfuhrt man manchmal nützliche Infos, etwa den Aufenthaltsort eines Gesuchten. Wer lange und ausdauernd und immer wieder um dieselbe Tochter warb (nichts da mit „in jedem Hafen ne andere Braut...!“), durfte sie vielleicht sogar ehelichen.



FAKTEN

- » PLATFORM: COMMODORE 64
- » PUBLISHER: MICROPROSE
- » ENTWICKLER: MICROPROSE
- » VERÖFFENTLICHT: 1987
- » GENRE: ACTION-HANDELS-STRATEGIE-MIX

Was wir denken

Pirates! ist ein heute noch spielbares Juwel. Weder die verbuggte 1993er Version *Pirates! Gold!* noch das 2004er Remake von 2K Games – dem wiederum die 2011er iOS-Fassung größtenteils entspricht – kamen an das Original heran.

Seven Cities of Gold

AUF KOLUMBUS' SPUREN IN DIE NEUE WELT

» RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

» ERSCHIENEN: 1984

» HARDWARE: C-64, ATARI 400/800, APPLE II/E, MACINTOSH, AMIGA, MS-DOS

Von Mick Schnelle

Wer sich noch an Telematch erinnert, die allererste deutsche Spielezeitschrift, weiß sicherlich auch noch, dass damals Tests komplett ohne Screenshot nicht unüblich waren. So eine Review war es, die mich 1984 auf ein Spiel aufmerksam machte, das mich bis heute fesselt: In *Seven Cities of Gold*, das ich damals auf dem C64 spielte, konnte man auf Kolumbus' Spuren die Neue Welt entdecken, Flüsse, Berge und Indianerdörfer erkunden und natürlich die legendären Goldstädte der Inkas aufspüren. Wie das aussehen sollte, erfuhr ich erst nach dem Kauf...

Unser Screenshot zeigt nicht mal die original Kümmergrafik des C64, sondern die deutlich schönere, später erschienene MS-DOS-Version, die ich für dieses Retro-Revival ausgegraben habe. Keine Frage: Selbst in den frühen 80ern war es nicht die Grafik, mit der dieses Entdeckerspiel der verstorbenen Entwicklerlegende Dan (später Danielle) Bunton begeisterte. Gleiches galt für die spartanischen Menüs. Doch das fiel mir seinerzeit nicht auf, als ich mich von Spanien mit meinem Schiffchen aufmachte... und beim allerersten Mal an Amerika vorbeifuhr! Nach dem Studium des Handbuchs wusste ich, dass der amerikanische Kontinent auf jeden Fall mitgeliefert worden war. Erneut stach ich in See und, oh Wunder, traf tatsächlich, wie weiland Kolumbus, auf die Neue Welt.

Fortan ging's wahlweise auch an Land weiter, das erst nach und nach auf der Karte offenbart wurde. Wer etwas aufpasste, erkannte am Glimmen eines Lagerfeuers neue Indianersiedlungen, in die man einfallen und wo man nach Konquistadoren-Sitte die Einwohner töten konnte, um danach die fünf verschiedenen Güter zu plündern. Auf lange Sicht schlauer war es aber, mit den Indios gute Beziehungen zu pflegen, um später zurückkehren zu können, etwa um die eigenen Vorräte wieder aufzufüllen. Immer wieder ging's zurück nach Spanien, zum Verkauf der Waren. Und wenn man richtig Glück hatte, tauchte plötzlich ein einzelner Felsen im Dschungel auf, wohinter sich meist eine der berühmten namensgebenden sieben Goldstädte verbarg.

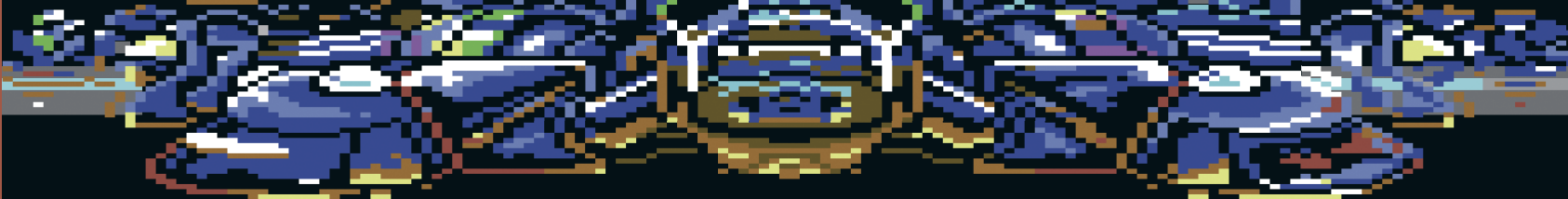
Auch wenn die Grafik karg war, steckte doch einige interessante Technik hinter der Darstellung der Neuen Welt. Dan Bunton erfand ein Daten-Streaming-System von Diskette, das es erlaubte, die bei Spielstart zufällig generierte Karte recht groß und detailliert zu halten. Und das bei gerade mal 48 KByte Speicher beim Atari 400, worauf die erste Version lief! Der knappe Speicher ist auch der Grund für die eingeschränkte Zahl von handelbaren Waren. Böse Zungen behaupten, das simple Spielkonzept wäre auch der Hauptgrund für den Erfolg. Immerhin verkaufte sich *Seven Cities of Gold* im ersten Jahr über 100.000 mal, für damalige Zeiten eine sehr große Zahl.

Ich habe auf jeden Fall immer wieder gern einen Nachmittag mit der Erforschung Amerikas verbracht. Fast ebenso gern spielte ich den Nachfolger *Heart of Africa*, der ein deutlich tiefgründigeres Spielkonzept im Afrika-Szenario bot. Auf der Liste der Entwickler, die ich unbedingt mal kennenlernen wollte, stand Danielle Bunton immer ganz weit oben. Leider verstarb sie 1998 an Lungenkrebs. *



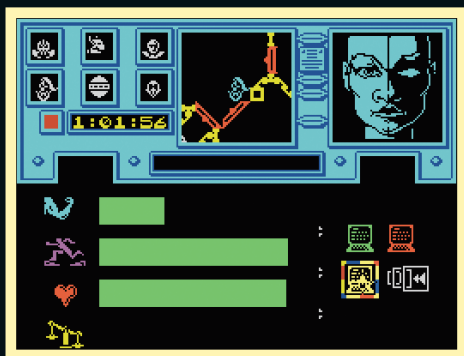
Aug 23
1492





AUS DEM SCHATTEN INS FEUER

Über die Jahre entwickelte Denton Designs eine Reihe von großartigen Spielen, von denen *Shadowfire* und sein Nachfolger *Enigma Force* die beliebtesten waren. **Retro Gamer** spricht mit den Dentons und enthüllt die Geschichte hinter der *Shadowfire*-Trilogie. Ganz recht, es handelt sich eigentlich um eine Trilogie ...



SHADOWFIRE

Mit diesem Spiel fing alles an.

Die Spielmagazine der damaligen Zeit wussten *Shadowfire* nicht so richtig einzuordnen, war es doch eine Art „gruppenbasiertes Weltraum-Taktik-Adventure“, das noch dazu komplett über Icons gesteuert wurde. Retro-Gamer-Autor Heinrich Lenhardt warnte gar in der Happy-Computer-Ausgabe 9/85 die Fans „herkömmlicher Abenteuerspiele“ vor diesem „ungewöhnlichen Programm“. Gleichzeitig animierte er alle, die vor einem „neuartigen, kniffligen Spiel“ nicht zurückschreckten, dem Titel eine Chance zu geben. Bei einer Sache waren sich die Hefte allerdings einig: *Shadowfire* war ein innovatives und intelligentes Spiel, das nicht mit ein paar knappen Worten zu beschreiben ist.

Shadowfire wurde von Beyond Software veröffentlicht und von Denton Designs entwickelt, einem Studio aus Liverpool, das aus einigen Ehemaligen von Image Software bestand. Bei Denton Designs war es üblich, nur den Firmennamen und keine individuellen Personen als Autoren zu nennen, sodass es unklar ist, wer tatsächlich hinter *Shadowfire* steht. Wie die Grafikerin Karen Davies verrät, entstand das Spiel wirklich im Teamwork, wobei einige Leute Schlüsselrollen innehatten.

„Die erste Idee zum Spiel kam von Ian Weatherburn“, erinnert sie sich. „Er gehörte zu den ersten Mitarbeitern bei Denton, aber verließ

die Firma relativ früh. Woher er die Idee hatte, weiß ich nicht genau, aber bei der Entwicklung sahen wir uns alles Mögliche an – Comics, Filme, Zeichentrick und Bücher. Steve Cain und Ally Noble hatten Erfahrung mit Grafikdesign und ich selbst kam aus der Textilindustrie, sodass wir unterschiedliche Einflüsse einbringen konnten. Ich würde Steve als die treibende Kraft hinter *Shadowfire* sehen. Jeder machte Vorschläge, und alle waren besorgt über die limitierten Möglichkeiten der damaligen Maschinen. Steve und Simon Butler steckten ebenfalls viel Arbeit in die Hintergrundgeschichte.“

Simons Aufgabe war es, dem ersten Entwurf Leben einzuhauchen. „Ich war wohl der Ideengeber“, sagt er. „Ich war der Nerd, der amerikanische Comics las, alle möglichen abgefahrenen Filme ansah, Stunden in der Spielhalle verbrachte und alle Hefte verschlang. All das

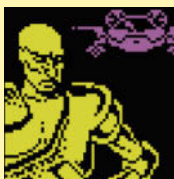


»Für mich war *Enigma Force* immer eng mit den X-Men-Comics und -Filmen verbunden.«

SIMON BUTLER

DIE CHARAKTERE

Die sechs Mitglieder des Enigma-Teams.



ZARK MONTOR

■ Zark wurde nach vielen harten Dienstjahren als Soldat vom Imperium rekrutiert. Er ist der Anführer des Teams und als Übersetzer unverzichtbar. Es ist zudem der Einzige, dem Botschafter Kryxix vertraut. Statt seines rechten Arms trägt er einen kybernetischen Ersatz.



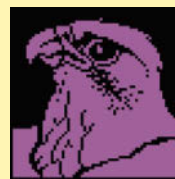
SEVRINA MARIS

■ Mit nur 22 Jahren ist Sevrina die Jüngste im Enigma-Team. Vor ihrer Rekrutierung drohte ihr für diverse Vergehen die Todesstrafe. Da sie sich im Schlösserknacken besonders geschickt anstellt, ist sie so lange unentbehrlich, bis ihr die Hauptzugangskarte des Schiffs erhalten.



SYLLK

■ Der insektoide Syllk ist Zarks Stellvertreter. Sein Hauptmerkmal ist seine große Stärke, sodass er die erste Wahl für frühe Kämpfe gegen Zoffs Crew ist. Laut Handbuch ignoriert er wegen seines Hasses auf Zoff schon mal Befehle – was aber nicht stimmt.



TORIK

■ Genau wie Sevrina hat auch der vogelartige Torik eine zweifelhafte Vergangenheit: Er wurde direkt aus dem Gefängnis rekrutiert. Er ist ein vorzüglicher Entdecker und Kartograf. Laut Handbuch kennt er sich mit Sprengstoffen aus, doch Granaten kann er nicht effektiver einsetzen als alle anderen.



MAUL

■ Dieser Waffenroboter ist schwer gepanzert, aber langsam und kann daher nicht mit den anderen Teammitgliedern mithalten. Zu Beginn schlägt er sich gut im Kampf, außerdem mag er eine gute Wahl sein, wenn die Mission schlecht läuft und erste Kameraden sterben.



MANTO

■ Manto ist ein Transportdroide, der sich und andere zu verschiedenen Orten auf Zoffs Schiff beamen kann. Er ist für den Erfolg der Mission lebenswichtig, aber relativ schwach, sodass er unter allen Umständen beschützt werden muss. Sollte Zark sterben, kann auch er Botschafter Kryxix retten.



» [C64] Icon-Flut: Zum Bewegen die Pfeile anklicken.

► hatte Einfluss auf *Shadowfire*. Zuerst gab es nur eine einzige Idee: Ein Team auf einem Schiff, das jemanden retten sollte. Das war alles. Ausgereifter war die iconbasierte Steuerung, die zu jener Zeit ziemlich revolutionär war.“

„Ich schrieb also eine Kurzgeschichte – die Hintergrundstory der Charaktere, der Enigma-Force-Organisation und so weiter. Ich half beim Design der Charaktere, legte ihre Namen fest und zeichnete Entwürfe, die dann später im Handbuch Verwendung fanden. Von mir stammte auch die Grafik für das Cover. Ich malte mir die *Enigma Force* im Stil der X-Men aus. Viele Posen für die Charaktere im Handbuch und auf dem Cover übernahmen wir aus dem X-Men/Teen-Titans-Crossover, das Chris Claremont für Marvel und DC gemacht hatte. Für mich war *Enigma Force* immer eng mit den X-Men-Comics und -Filmen verbunden. Für die damalige Zeit war *Shadowfire* ziemlich cool.“

Die *Enigma Force* war eine Gruppe von Söldnern, die vom Imperium rekrutiert wurde, um den Botschafter Kryxix aus den Fängen des Diktators und Generals Zoff zu retten. Kryxix besaß wichtige Informationen über ein mächtiges neues Raumschiff – *Shadowfire* –, sodass es lebenswichtig war, ihn zu retten, bevor Zoff die Pläne entdeckte. Der Spieler musste in nur 100 Minuten Zoffs Schiff infiltrieren, den Botschafter befreien und Zoff gefangen nehmen. Zum Schluss sollte er auch noch die Selbsterstörung des Schiffs aktivieren oder aber die Kontrolle darüber erlangen, indem er alle Schergen des abtrünnigen Generals tötete oder fing.

Beyond veröffentlichte *Shadowfire* im April 1985, wobei sowohl die Version für den Commodore 64 als auch die für den Spectrum auf derselben Kassette zu finden waren. Die Programmierarbeit war zwischen Dave Colclough

(C64) und John Heap (Spectrum) aufgeteilt; später wurde das Spiel noch auf den Schneider CPC portiert. Die Musik stammt von Fred Gray.

John kann sich an keine schlimmen Probleme bei der Entwicklung erinnern. „Abgesehen von einem seltsamen Bug ging es gut voran“, sagt er. „Bei der C64-Version gab es eine schwierige Iris-Animation, für die man direkt in die Hardware-Sprites schreiben musste und die David ein paar Schwierigkeiten machte. Auf dem Spectrum war es für mich viel einfacher.“

Er weiß noch genau, woher die Idee mit den Icons kam, eines der Hauptmerkmale des Spiels. „Bei Imagine waren wir alle fasziniert von den Icons auf den Lisa-Rechnern von Apple, die das Management für die Buchhaltung benutzte. Wir verwendeten die Icons als Weg, die komplexen Aktionen der Charaktere zu steuern.“ Ally Noble ergänzt: „Die Entwickler sahen die Icons auf den Apple-Rechnern und dachten sich, dass es cool wäre, so etwas in einem Spiel zu nutzen.“

Das Icon-System wurde von Beyond immer wieder zu Marketingzwecken verwendet, die *Shadowfire* als „das erste Adventure ohne Text“ anpriesen. Das Spiel bekam viele positive Testberichte und landete auf Platz drei der plattformübergreifenden Rangliste im Juni 1985. *Shadowfire Tuner* erschien einige Monate später (eine separate Kassette, mit der man diverse Spielelemente wie die Charakterwerte verändern konnte), war aber nur ein Lückenfüller auf dem Weg zu einer richtigen Fortsetzung. Ally erzählt: „Eine Fortsetzung war von Anfang an im Gespräch und als Beyond die Verkaufszahlen sah, war sie beschlossene Sache.“

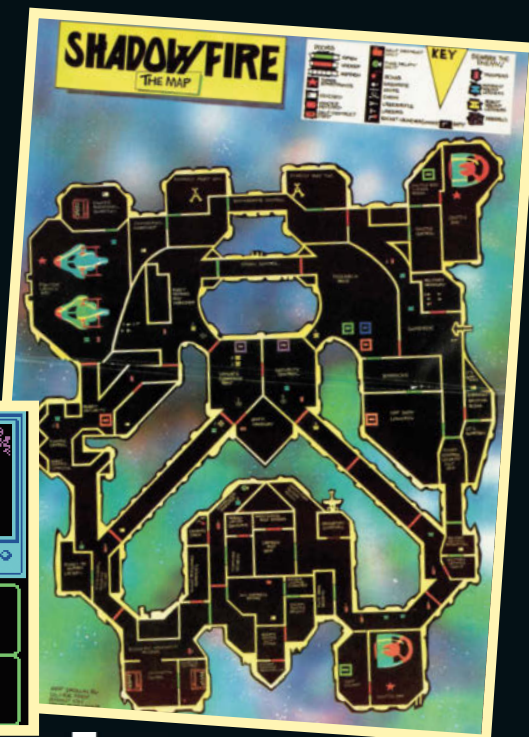
PHANTOM-SCHMERZEN

■ *Shadowfire* lag ein detailliertes Handbuch bei, das eine Spielanleitung und Hintergrundinformationen zum Team und den Feinden enthielt. Eine Textpassage darin war jedoch auffällig: „Vorsicht vor dem Phantom! Zoffs unsichtbares Haustier greift wahllos eure Charaktere an!“

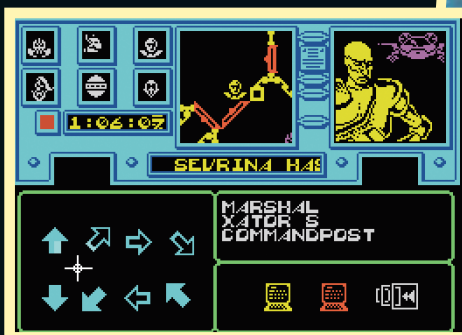
Dieses mysteriöse „Phantom“ war allerdings in Wahrheit nur eine kreative Flunkerei, um einen Programmierfehler zu vertuschen. Wie Steve Cain in Sinclair User 7/1985 verriet, gab es auf dem C64 einen Bug: Eine Art Phantom erschien plötzlich und griff das Enigma-Team an. „Wir konnten den Bug nicht beheben, also behaupteten wir, das sei Zoffs Haustier. Später stellte sich heraus, dass ein einzelnes Zeichen im Programmcode falsch war, und wir konnten den Fehler eliminieren.“ Der Bug wurde noch vor der Veröffentlichung entfernt, das Handbuch war allerdings schon gedruckt worden, sodass Zoffs mysteriöses Haustier fortan als Legende weiterlebt.



» Die unverzichtbare Karte von Zoffs Schiff (von Oliver Frey).



» [C64] Ein Lichtgriffel konnte zur Eingabe benutzt werden.



» [Spectrum] Die Erholungsphase nach dem Kampf.

WELCOME TO
ENIGMA FORCE

DIE HELDEN

Aus sechs mach vier

ZARK MONTOR

■ Auch bei der zweiten tödlichen Mission bleibt Zark der Kommandant des Teams. Als Allrounder ist er in fast allen Situationen hilfreich. Da Zoff sich vor ihm fürchtet, kann Zark ihn in einem Raum ohne Ausgang festsetzen, und der General wird sich ergeben.



SEVRINA MARIS

■ Die „Meisterin des Chaos“ ist wieder mit von der Partie und stellt ihre überragenden Waffenfertigkeiten zur Verfügung. Sobald ihr Zoff entdeckt, ist Sevrina eine gute Wahl, um ihn zu jagen und zu stellen. Eine wohl platzierte Granate sollte das Problem regeln.



SYULK

■ Wieder erweisen sich Syulks Stärke und Ausdauer gerade zu Beginn der Mission von großem Wert. Auf seiner Heimatwelt ist es unbedingt erforderlich, dass ihr ihn nutzt, um die Königin der Insektoiden zu finden und auf eure Seite zu ziehen.



MAUL

■ Da MAUL so langsam wie immer ist, könnt ihr den Waffendroiden nicht gut in der Offensive einsetzen. Dennoch trägt er unverzichtbare Waffen für das Team bei sich und sollte im Fall des Falles unbedingt zu Hilfe gerufen werden.



ENIGMA FORCE

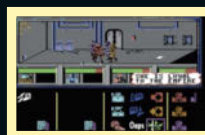
Retro Gamer blickt hinter die Kulissen der beliebten Fortsetzung.

Schon wenige Wochen nach dem Erscheinen von *Shadowfire* begannen die Arbeiten am Nachfolger. Steve Cain trieb die Entwicklung voran und arbeitete gemeinsam mit Karen Davies an den Entwürfen. Die Programmierung übernahmen erneut Dave Colclough (C64) und John Heap (Spectrum). Fred Gray steuerte den Feinschliff der C64-Version bei. Das Spiel erschien wieder bei Beyond.

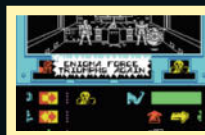
Obwohl die Icon-Bedienoberfläche bei *Enigma Force* erhalten blieb, kam mit „Mind Probe“ ein neues Element hinzu, mit dem der Spieler statt über Icons die Charaktere direkt steuerte, wie in einem Actionspiel. John erklärt, dass das Team bewusst ein Arcade-lastigeres und zugänglicheres Spiel schaffen wollte: „Wir Programmierer wollten etwas Frisches ausprobieren. Wir hatten viele neue Ideen: Befehlsfolgen, scrollende Menüs, eine regelbasierte KI und die Hintergrundmechanik eines endlosen Konflikts der zwei Parteien.“

Diese Fraktionen waren die Insektoiden und die Reptilartigen, die ihren Krieg auf eben dem Planeten austrugen, auf dem das Schiff des Enigma-Teams nach erfolgreicher Mission in Teil 1 abgestürzt war. Zoff war beim Absturz entkommen und wurde nun von den Reptilwesen beschützt, die ihm gegenüber loyal waren. Die Spieler mussten Zoff finden und eliminieren, bevor sie den Planeten wieder verlassen konnten.

Enigma Force erschien im Februar 1986 und stieß bei den Kritikern auf sehr positives Echo. Die Wertungen waren nur geringfügig niedriger als bei *Shadowfire*. Heinrich Lenhardt fand das Spiel in der Happy Computer 5/86 „motivierend, abwechslungsreich und erstklassig programmiert.“ John Heap ist etwas reservierter: „*Enigma Force* hat uns nicht wirklich zufrieden gestellt. Wir mussten viel Code neu schreiben und die Mind-Probe-Funktion machte die eigentliche Strategie zunichte, dem Team in Echtzeit Befehle zu erteilen. Ich glaube, wir haben die *Shadowfire*-Fans vielleicht damit verärgert, ohne gleichzeitig die mehr an Action



» [C64] Ihr müsst die Königin der Insektoiden auf eure Seite bringen.



» [Spectrum] Anschnallen und abdusen: Mission geschafft!

interessierten Spieler für *Enigma Force* begeistern zu können.“

Karen Davies vergleicht *Enigma Force* mit dem Vorgänger: „Ich war und bin immer noch sehr stolz auf den ersten Teil. Ich denke, wir hatten damit sehr gute Arbeit geleistet, sowohl visuell als auch bei der Spielbarkeit. Ich weiß nicht, ob *Enigma Force* genauso gut funktioniert hat, aber wir haben uns bemüht. Die Computer waren eigentlich noch nicht leistungsstark genug für das, was wir uns vorgenommen hatten. Aber trotzdem bin ich froh, dass mein Name druntersteht.“

Nach dem Erscheinen des Spiels verließen einige Schlüsselpersonen, darunter Karen und Steve, die Branche. Doch Denton entwickelte noch ein Jahrzehnt lang weitere großartige Spiele wie *The Great Escape* oder *Where Time Stood Still*. Für das Enigma-Team gab es jedoch keinen dritten Auftritt, obwohl Jahre später Pläne für ihre Rückkehr entdeckt wurden...

DIE VERSTORBENEN

■ Über *Shadowfire* und *Enigma Force* zu berichten, kann eine schmerzliche Aufgabe sein, da einige der betroffenen Personen nicht mehr unter uns weilen. Dies sind unter anderem Ian Weatherburn, der das erste Konzept entwarf, und Steve Cain, dessen Idee das Spiel war und der bei beiden Spielen äußerst wichtige Aufgaben übernahm. Es war Steve, der mit der Idee an Beyond herantrat und die nötigen Mittel zur Entwicklung sicherstellte. Ebenfalls bereits verstorben ist Dave Colclough, der nach Ian zu Denton kam und die beiden *Shadowfire*-Spiele für den Commodore 64 umsetzte. Ally Noble erinnert sich gut an alle drei. „Es wäre nett, unsere Kollegen Ian, Dave und Steve zu erwähnen“, sagt sie. „Besonders Steve, dessen Begeisterung und grafische Begabung *Shadowfire* zu dem Spiel gemacht haben, das es geworden ist.“



» Ally Noble, John Heap, Dave Colclough, John Gibson, Steve Cain und Karen Davies.



SHADOWFIRE 3

Wir enthüllen den damals geplanten, aber nie erschienenen dritten Teil.

Ein verblüffendes Geheimnis rund um *Shadowfire* kommt nun ans Licht. Wie **Retro Gamer** herausgefunden hat, begann Denton Designs in den Neunzigern mit der Arbeit an einem dritten Teil der Serie. Diese Information basiert nicht auf einem Gerücht oder vagen Erinnerungen von ehemaligen Angestellten – tatsächlich wussten auch Ally Noble und John Heap nichts mehr davon. Vielmehr sind wir an ein detailliertes, 32 Seiten starkes Entwurfsdokument gelangt, das die Hintergrundstory und die Charaktere von *Shadowfire 3* enthüllt.

Das Dokument wurde uns vom Grafiker Dennis Gustafsson übergeben. Wir interviewten Dennis im Jahr 2009 zum Thema *Stirb Langsam*, wobei er auf der Suche nach seinen alten Skizzen zu jenem Spiel auf das *Shadowfire*-Dokument stieß. „Ich habe da ein Goldstück in meiner Motenkiste gefunden“, verkündete er stolz. „Es ist das original Entwurfsdokument für *Shadowfire 3*. Es wurde mir von Ally Noble von Denton Designs zugeschickt, meinem Lieblingsstudio auf dem C64, und ist das einzige Dokument, das ich über die Jahre aufbewahrt habe. Ich erinnere mich noch an meine ungläubige Freude, dabei sein zu dürfen. Ich weiß nur noch, dass wir über Motivation als Charakterwert für das Enigma-Team diskutierten, aber viel mehr nicht.“ *Shadowfire 3* war demnach in der Planung, als Denton geschlossen und von Rage Software geschluckt wurde. „Ich wollte unbedingt beim Spiel dabei sein – das wäre für mich eine große Ehre gewesen, selbst wenn ich nur ein kleines Scherflein hätte beitragen können.“

Das Dokument selbst trägt kein Datum, allerdings kann man über die Beschreibung der Kameraposition („ähnlich wie bei *Alien Breed*“) darauf schließen, dass es nach 1991 geschrieben wurde, als besagtes Spiel von Team17 erschien. Denton wurde Ende 1995 von Rage übernommen, also sieht es so aus, als ob dies der letzte Titel gewesen ist, am dem dort gearbeitet wurde. Dennis glaubt, dass das Spiel für den PC kommen sollte. „Auch weitere Plattformen halte ich für wahrscheinlich. PlayStation und Saturn vielleicht. Für den Amiga wahrscheinlich nicht mehr, da dieser schon fast verschwunden war.“

Das Dokument beginnt mit der Hintergrundgeschichte, die 30 Jahre nach *Enigma Force* anfängt. Die Story geht also davon aus, dass in Teil 2 General Zoff von Zark gefangen genommen (statt getötet) und dann ans Ende der Galaxie

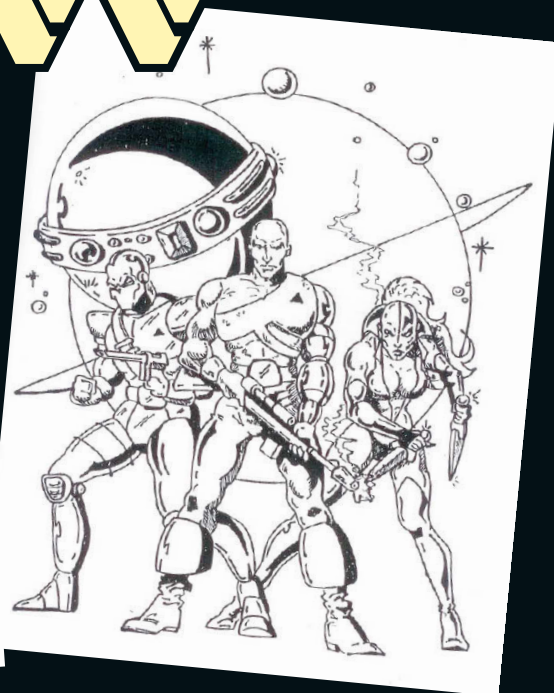
verbannt wurde. Selbstverständlich entkommt er irgendwann und beginnt mit der Aufstellung einer Armee, die es mit dem mächtigen Imperium aufnehmen kann. Währenddessen befindet sich das Enigma-Team in Stase. Als Zoff zurückkehrt, werden sie aufgeweckt. „Ihr müsst das Enigma-Team durch eine Reihe von gefährlichen Missionen führen“, steht im Dokument. „Erfolg ist lebenswichtig. *IHR* seid die einzige Hoffnung des Imperiums!“



» Ally Noble arbeitete von Anfang an bei Denton.



Das sechs Mann starke Team aus *Shadowfire* kehrt zurück und wird durch drei neue, einzigartige Charaktere verstärkt: den medizinischen Droiden Keo, den Waffenspezialisten Xenon Zux und den Computerexperten Piscapod. Im Designdokument werden sieben Missionen beschrieben und einige weitere an-



gedeutet. Durch die Aufträge sollte die Geschichte voranschreiten, denn jeder spielt an Bord eines der Raumschiffe Zoffs. Die Missionen bestehen normalerweise aus der Rettung von Verbündeten oder der Gefangennahme von Feinden. In einer Mission sollt ihr die Selbstzerstörung aktivieren und rechtzeitig entkommen. Als Höhepunkt wartet Zoffs eigenes Raumschiff, die Zoff VI, auf euch, wo es zum Showdown kommt.

Im Dokument wird großer Wert darauf gelegt, dass es bei jeder Mission auch Sekundärziele gibt, die erfüllt werden müssen. Zum Beispiel müsst ihr für die oben erwähnte Selbstzerstörung ein Zugangsgerät finden, das zur Aktivierung nötig ist und in einem Safe aufbewahrt wird. Der Code für den Safe wurde in vier Teile zerteilt und an Sicherheitspersonal verteilt, das sich auf verschiedenen Decks befindet. Ihr müsst also alle vier Wachen finden und eliminieren, um den Code zu erhalten. Bevor ihr das tun könnt, braucht ihr jedoch eine Schlüsselkarte, die ihr euch von einem rangniedrigen Offizier besorgen

» Es ist schon sehr schade, dass aus Shadowfire 3 am Ende nichts geworden ist.«

DENNIS GUSTAFSSON

NEUER SCHATTEN

■ *Shadowfire 3* mag nie existiert haben, doch es gibt einen Nachfolger im Geiste in Gestalt von *Dark Inference: The First Shadows*. Dieses kostenlose Flash-Spiel wurde 2009 von John Heap und seiner Firma Good Game entwickelt. „*Dark Inference* wurde von *Shadowfire* beeinflusst, sollte aber nie *Shadowfire 3* sein“, sagt John, der das Spiel in Zukunft für andere Plattformen herausbringen könnte. „Ich wollte gezielt ein *Dark Inference*-Universum entwickeln. Vielleicht kehre ich noch einmal dorthin zurück, falls ich die nötige Zeit finde.“ Um das Spiel zu spielen, geht auf www.thegoodgamecompany.com/ditfs.html



müsst. Damit benutzt ihr die Terminals und öffnet verschlossene Türen.

Falls die Leiche dieses Offiziers entdeckt wird, könnt ihr eure Schlüsselkarte nicht mehr gebrauchen, da diese dann ungültig geschaltet wird. Ihr müsst also dafür Sorge tragen, dass die Leiche verschwindet. Im Dokument steht dazu: „Das Team der *Enigma Force* arbeitet am effektivsten, wenn es für verdeckte Operationen zum Infiltrieren feindlicher Raumschiffe eingesetzt wird. An Bord können sie Personal neutralisieren und deren Identität annehmen, um sich Zugang zu den Computersystemen zu verschaffen.“

Zum Setting ist Folgendes zu lesen: „Die Raumschiffe sind riesig und bestehen aus verschiedenen Decks, die durch ein Liftsystem miteinander verbunden sind. Die meisten Lifte führen nicht zu allen Decks. Wie in einer Kleinstadt geht die Crew, die eine Mischung aus Menschen und Droiden ist, ihrem täglichen Geschäft nach. Das Personal ist spezifisch für den Abschnitt des Schiffes – je wichtiger die Funktion, desto mehr Wachen sind anwesend.“

Vor der Andocksequenz, mit der jede Mission beginnt, könnt ihr maximal vier der neun Charaktere auswählen. Da alle ihre Stärken und Fähigkeiten haben, solltet ihr die Missionsbeschreibung gründlich durchlesen und die am besten geeigneten Personen und die optimale Ausrüstung wählen. Die Kamera schwebt über dem Geschehen und die Steuerung erfolgt mit der Maus. Nach dem Auswählen einer Einheit könnt ihr sie mit einem Linksklick zu einem bestimmten Ort senden und per Doppelklick eine Aktion auslösen, etwa einen Gegenstand aufnehmen oder ein Terminal aktivieren. Per Rechtsklick feuert ihr die aktuell ausgerüstete Waffe ab.

Das Designdokument erklärt im Folgenden die Statusanzeigen auf der linken Bildschirmseite anhand von Abbildungen. Auf den letzten beiden Seiten folgen Waffen- und Objektbeschreibungen. Einige der nützlichen Gegenstände sind ein Annäherungsalarm, der auf feindliche Droiden aufmerksam macht, und ein Tarnmodul, das alle Waffen vor den Schiffsscannern verstecken kann. Das Arsenal der Helden umfasst eine schwache Laserpistole, ein mittleres Plasmagewehr und einen Raketenwerfer mit maximalem Durchschlag. Diverse Minen, Granaten und Betäubungsgeräte komplettieren die Palette.

Auf der Titelseite zeigt sich die Authentizität des Dokuments. Sie enthält einen Copyright-Hinweis, die Adresse von Denton in Liverpool und die Namen von John Heap und Ally Noble. Leider gibt es keinen Hinweis auf den oder die Autoren. Nach dem Studium dieses Dokuments sind wir uns sehr sicher, dass das Konzept von *Shadowfire 3* bei Taktikfans gut angekommen wäre, hätte es das Spiel Mitte der 90er in die Läden geschafft. Natürlich hätten sich besonders die Fans der *Shadowfire*-Reihe über einen dritten Teil gefreut, da sie mit ihrer ursprünglichen Enigma-„Gang“ in einem aufregenden, neuen Konflikt gegen den Erzfeind Zoff antreten hätten können.

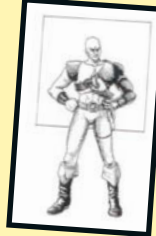
Leider kam es nie zu *Shadowfire 3* und so muss das Spiel der langen Liste der „verlorenen Schätze“ hinzugefügt werden. Dank des Dokuments haben wir zumindest einen kleinen Eindruck dessen gewonnen, was hätte sein können.

DIE CHARAKTERE

Aus dem Designdokument: Die Bios von fünf „alten“ Helden und einem neuen.

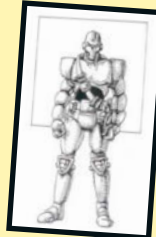
ZARK MONTOR

■ „Humanoid, auf Cyron im Orak-System geboren. Als erfahrener Krieger ist er sowohl der klassischen Kampfstile als auch der Kampfkunst seiner Heimatwelt kundig. Sein künstlicher Arm verleiht ihm eine übermenschliche Stärke. Er ist einer der wertvollsten Agenten des Imperiums.“



SYULK

■ „Insektoid, auf Khryzthys im nahezu unbekannten Auron-System geboren. Furchtlos im Angesicht des Feindes. Er hat schon an vielen Missionen gegen republikanische Truppen teilgenommen. Sein grenzenloser Hass auf sie wird nur von seiner Wildheit und Stärke übertroffen.“



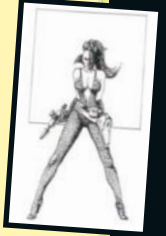
MAUL

■ „Robotisches Konstrukt aus der Mech-Abteilung von Enigma. Auf einem uralten Entwurf basierend, ist Maul eine der neuesten, geheimsten und tödlichen Waffen des Spezialkommandos. Nahezu unzerstörbar, aber vergleichsweise langsam. Noch nicht vollständig getestet.“



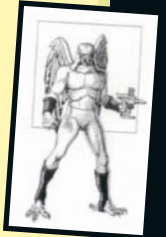
SEVRINA MARIS

■ „Humanoid, auf New Mars im Earth-II-System geboren. Sie ist eine exzellente Scharfschützin und kann problemlos Schlösser knacken. Ihre Kenntnisse über Schusswaffen und Sprengstoffen sind fast so umfangreich wie die ihres Mentors Torik. Wird sicherlich eine der Top-Agentinnen des Imperiums werden.“



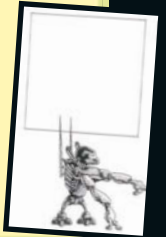
TORIK

■ „Vogelartig, auf Chresin im Thalussystem geboren. Auf kleineren Welten als Pirat bekannt. Seine Flugkünste sind sehr nützlich, doch wichtiger sind seine Waffen- und Sprengstoffkenntnisse. Auf seine Empfehlung hin steht Sevrina Maris kurz vor ihrer Initiierung.“



MANTO

■ „Robotisches Konstrukt aus der Mech-Abteilung von Enigma. Inzwischen veraltet, dient Manto in erster Linie zur Platzierung von Trans-Pads in feindlichen Gebieten. Muss gut verteidigt werden. Dieses Modell zeigt bei Sprache und Persönlichkeit menschliche Züge.“



MAIN MENU

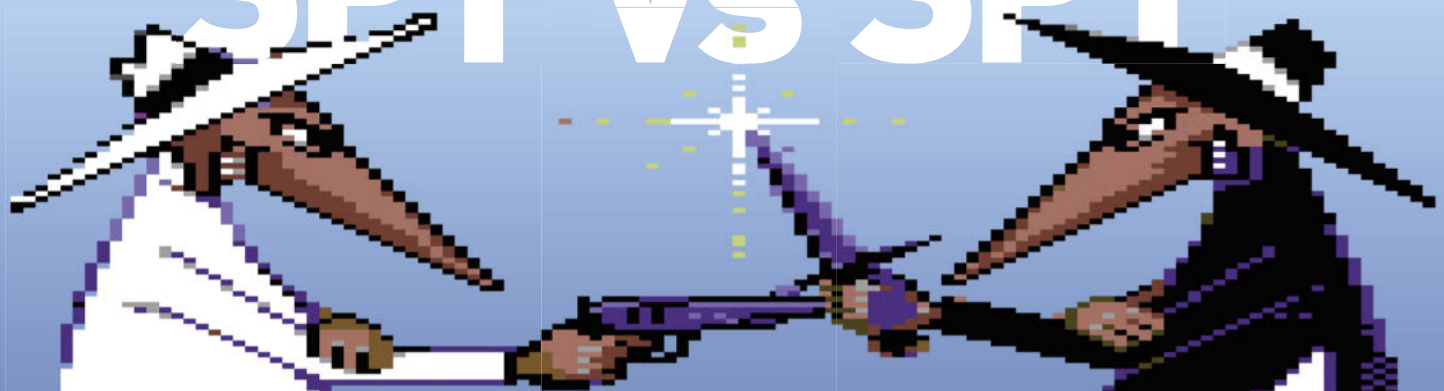


» Dennis Gustafsson bewahrte das Dokument über die Jahre auf.



» Von wegen fiese Spione: In Wahrheit wollen beide Agenten einfach das U-Boot erreichen und von der weiblichen Schönheit geherzt werden.

SPY vs SPY

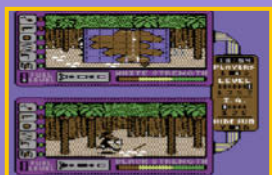


First Star Softwares größter Erfolg war *Boulder Dash*. Fast müsste man sie als One-Hit-Wonder-Firma bezeichnen, gäbe es da nicht auch noch eine zweite, kleinere Marke: *Spy vs Spy* war ein spaßiges Zweispieler-Vergnügen – dank Split-screen und enormer Schadenfreude. Jörg Langer hat erneut gemordet.

FAKTEN



- » PUBLISHER: FIRST STAR SOFTWARE
- » ENTWICKLER: MIKE RIEDEL
- » ERSCHIENEN: 1985
- » GENRE: ACTION/TAKTIK
- » HARDWARE: COMMODORE 64



» Während "Schwarz" dem letzten Raketenteil auf der Spur ist, bemerkt "Weiß" (oben) beim Blick auf die Karte, dass er gerade erst daran vorbei gelaufen ist...

Es gab viele großartige Spiele auf dem Commodore 64 und unbestritten auch sehr viele schlechte. Und dann gab es diese eher kleine Kategorie von Titeln, die eigentlich ziemlich belanglos waren, in der richtigen Situation jedoch ganz groß herauskamen.

Spy vs. Spy war so ein Spiel: Allein gegen den Computer ein absoluter Langweiler, der noch den schnarchigsten James-Bond-Verschnitt als Superagent hätte erscheinen lassen. Zu zweit dank Split-screen und dem auf nackte Schadenfreude getrimmten Spielprinzip jedoch wurde *Spy vs. Spy* zu einem höchst vergnüglichen Erlebnis. Zumindest für den, der die Partie gerade gewonnen hatte...

Ihren Ursprung hat die Serie in den gleichnamigen Comics, die seit den 60er Jahren in der US-amerikanischen Satire-Zeitschrift MAD erschienen. Auch nach Deutschland schafften es "Spion & Spion" mit der immer selben Dramaturgie: Der schwarze Spion stellt dem weißen Spion eine heimtückische Falle, in die er dann aber selber tappt. Oder er wird vom weißen Spion überlistet. Oder umgekehrt. Oder beide sterben.

Und genau darum geht es auch in der *Spy-vs-Spy*-Computerspielserie.

Das von mir hier beschriebene *The Island Caper* ist der zweite Teil, in dem das Geschehen nicht mehr in einer Serie von ziemlich monotonen Büros stattfindet, sondern auf einer karibischen Insel. Dort ist nämlich ein Flugzeug abgestürzt, dessen Fracht aus einer hochgeheimen, superwichtigen Rakete bestand. Diese ist in drei Einzelteile zerbrochen, die sich zufällig (bei jedem Spielstart woanders) über die Insel verstreut haben.

Also werden wir von unserer Regierung auf die Insel geschickt. Dummerweise ist auch unser ewiger Gegenspieler auf dem Eiland – ihn gilt es mit fiesen, selbstgebastelten Fallen auszuschalten. Brauchen wir zu lange, bricht der Vulkan des Eilands aus, und beide Spione haben verloren.

Spy Vs Spy II: The Island Caper unterscheidet sich grafisch deutlich

vom ersten Teil, es ist farbenfroher und abwechslungsreicher. Das hilft übrigens auch dabei, den Überblick zu bewahren, wo man eigentlich gerade ist. Die spielerischen Unterschiede sind hingegen gering: Statt mit einem zu findenden Aktenkoffer aus einer Botschaft zu entkommen, muss man eben mit einer Rakete von einer Insel fliehen. Auch die Fallen und Waffen sind ähnlich. Peinlicherweise laufe ich ungefähr genauso oft in meine eigenen Kokosnuss-Sprengfallen wie in die meines Feindes. Das Entschärfen von Fallen spielt im Gegensatz zum ersten Teil keine wichtige Rolle, wodurch das Spielgeschehen aktiver wirkt, aber auch gehetzter: Da man sowohl die drei Raketenteile an sich bringen muss als auch überleben als auch den Gegner stoppen als auch rechtzeitig von der Insel verschwinden, artet das Geschehen regelmäßig in echten Stress aus.

Um die hochgeheimen XJ4½-Rakete zu bergen, müssen wir, wie

» PEINLICHERWEISE LAUFE ICH ETWA GENAU-SO SO OFT IN MEINE EIGENEN KOKOSNUSS-FALLEN WIE IN DIE MEINES FEINDES.«



» ICH WÜRD SAGEN, DASS DER NACHFOLGER MINDESTENS SO VIEL SPASS MACHT WIE DAS ORIGINAL. ICH EMPFEHLE ES ALLEN SPY-VS-SPY-FANS VON GANZEM HERZEN. «

GARY PENN, ZZAP!64 #6, OKTOBER 1985



» Gerade schnappte der weiße Spion den schwarzen per Falle, als er auf eine Napalm-Ladung trat ...



» Geht die Partie zu lange, begräbt ein Vulkanaschestruch beide Spione.

gesagt, deren drei Einzelteile finden. Dabei hilft uns die jederzeit aufrufbare Karte, auf denen die Teile angezeigt werden. Dummerweise läuft derweil das Spiel weiter, und unser Kontrahent richtet in dieser Zeit mit Sicherheit nichts Gutes an.

Theoretisch kann ich seine Aktionen zwar jederzeit verfolgen – ich muss ja nur auf denselben Bildschirm nach oben oder unten blicken –, aber in der Praxis ist es oft schon schwer genug, auf meinem eigenen Splitscreen nicht die Orientierung zu verlieren. Mir da noch zu merken, wo mein Gegenspieler gerade eine Napalmfalle versteckt hat, ist zwar nicht unmöglich, aber alles andere als einfach.

Auch natürliche Widernisse wie Treibsand oder Wasser machen den spitzgesichtigen Spionen zu schaffen – wieso schickt man auch Nichtschwimmer auf eine Insel? Di-

rekt gegeneinander kämpfen wir nur per Messer, mit dem es eine Weile dauert, den Lebenspunkte-Balken des Feindes abzuarbeiten. Effektiver sind die Fallen, die wir bauen können, und die zu herzerweichenden Todesanimationen führen.

Apropos: Die Todesanimationen stellen einen nicht zu unterschätzenden Teil der Faszination von *Spy vs Spy: Island Caper* dar. Da zerfällt man nach der unabsichtlichen Sprengung zu Asche, ein Grabstein schießt aus dem Sand empor, oder einige Blubberblasen weisen auf unser schmachvolles Ende durch Ertrinken hin.

Wie Teil 1 war auch *Spy vs Spy 2* solo ein Angriff auf die Augenlider, zu zweit aber ein wirklich schönes Multiplayer-Spiel für Zwischendurch (bis auf die Zufallsverteilung der Raketenteile gab's nichts Neues von Partie zu Partie). Ganz anders der

dritte Teil, *Arctic Antics*. Der bot spielerisch wiederum Dasselbe in Grün, kehrte aber von der lausichigen Karibikinsel zur monotonen Grafik des ersten Teils zurück – wobei dessen Büros noch mehr Augenschmaus darstellten als die weiße Ödnis, durch die man sich in *Spy vs. Spy III* quälte. Da half auch der sporadisch auftauchende Eisbär nichts.

1992 gab es für den Game Boy eine Fassung namens *Spy vs Spy: Operation Boobytrap*, die ich allerdings nie gespielt habe. Ebensov wenig das 2005er "Reboot" für die Xbox – über die ich aber nichts Gutes hörte.

First Star Software existiert bis heute, 2013 erschien unter Lizenz *Spy vs Spy* für iOS und Android. In netter Grafik wird das alte Spielprinzip abgespult, wobei wie so oft die Wisch-Steuerung nicht an einen Joystick herankommt. Wiederum ist der Solomodus begrenzt spannend (es gibt eine Kampagne, die anscheinend durch Sterne oder Echtgeld weiter freigeschaltet wird). Multiplayer funktioniert sowohl lokal als auch online. Ich spiele dennoch lieber Teil 2 im C64-Emulator... 🐻



ÜBERBLICK: DIE SERIE

SPY VS SPY

HARDWARE: C64, ZX SPECTRUM, CPC, ATARI 800/XL/XE, MSX, BBC MICRO, ELECTRON, NES, SEGA MASTER SYSTEM, ST, AMIGA, GBC

JAHR: 1984-99

SPY VS SPY II: THE ISLAND CAPER

HARDWARE: C64, ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC, ATARI 800/XL/XE, APPLE II/+, ATARI ST, AMIGA

JAHR: 1985-89

SPY VS SPY III: ARCTIC ANTICS

HARDWARE: C64, ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC, ATARI 800/XL/XE, APPLE II/+, IBM PC, ST, AMIGA

JAHR: 1987-89

SPY VS SPY: OPERATION BOOBYTRAP

HARDWARE: GAME BOY

JAHR: 1992

SPY VS SPY

HARDWARE: XBOX

JAHR: 20052

SPY VS SPY

HARDWARE: IOS, ANDROID

JAHR: 2013

DER TRAPULATOR



Findet einen Spaten und gräbt ein Loch, in das der andere Spion fällt. Wenn ihr jetzt noch einen Holzpflöck addiert, wird das Loch automatisch verdeckt und stellt eine tödliche Falle dar.



Klettert einen Baum hoch, macht das Seil fest, und versteckt am Boden das andere Ende. Läuft nun der Andere (oder, peinlich, ihr selbst) hinein, wird er prompt gefangen.



Auf jeder Insel existiert eine Pistole. Wer sie findet, kann den anderen Spion abschießen. Komischerweise stirbt dieser dann nicht, sondern rotiert nur ein paar Mal um die eigene Achse.



Beide Spione haben einen Vorrat an Napalm dabei, der interessanterweise vergraben werden muss, um zur tödlichen Falle zu werden.



Wer Treibstoff aus dem Flugzeug-Wrack mit einer Kokosnuss kombiniert, kann das Ergebnis im Boden verbuddeln und dem Gegenspieler ein böses Geschenk hinterlassen.



Mit der Kartenoption des Trapulators könnt ihr nach Raketenteilen suchen oder den Überblick behalten, wo ihr schon wart oder Fallen gelegt habt.



» Unten rennt der schwarze Spion zum U-Boot, sein Verfolger (oben) ist in ein Loch gefallen.

Telengard

DIE ENTDECKUNG DER LANGSAMKEIT.



» PUBLISHER: AVALON HILL
» ERSCHIENEN: 1983
» HARDWARE: C64 (ANDERE VERSIONEN: APPLE II, ATARI 800, DOS-PC, PET, TRS-80)

Von Heinrich Lenhardt

Selbst im Land von Ladenschlussgesetz und Sonntagsruhe wächst das Verlangen nach Ruhe und Entschleunigung. Früher musste man zur Pflege eines langsamen Lebensstils nur einen Commodore 64 besitzen. Das 1541-Diskettenlaufwerk wirkte wie ein Rennbolide im Vergleich zu den gemächlichen Ladevorgängen der Datasette. Kassetten-Spiele verloren erst in späteren Jahren dank integrierter Schnelllader etwas von ihrem Schrecken. Aber in der Anfangszeit des C64 konnte das bange Warten auf ein in Schrittgeschwindigkeit eingelesenes Programm entnervend lange dauern: Lädst du noch oder hängst du schon?

Zu Kompakt-Kassetten hatte ich während meiner Schulzeit ein sehr entspanntes Verhältnis, denn mit denen konnte man Musik aus dem Radio aufnehmen oder leicht verrauschte Analog-Kopien von LPs anfertigen. Dass sich auf Kassetten auch Computerdaten speichern lassen, wurde mir erst 1984 während meines Praktikums in der Redaktion *Happy Computer* bewusst. Quasi alle Spectrum-Spiele erschienen auf Band, während die meisten C64-Titel auch in Diskettenversionen vorlagen – mit gewissen Ausnahmen...

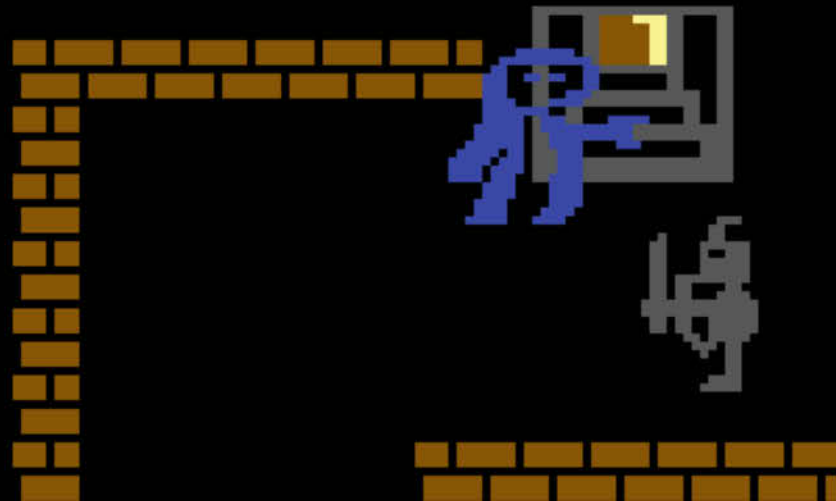
Als ich eines Tages in der Redaktion *64'er* herumlungerte, stolperte ich über eine eindrucksvolle Spielpackung, so richtig schön mit Held und Drachen. *Telengard* stand drauf. Nie gehört, also „schnell“ mal laden. In der Box lag lediglich eine Kassette, ein Umstand, den ich in der nächsten Viertelstunde ausführlich bedauern sollte. Da saß ich wartend herum, starrte auf den blauen Bildschirm, die Wand, herumliegende „Listing des Monats“-Einsendungen oder den Hinterkopf des Kollegen Everts, dachte ein wenig über den Sinn des Lebens nach und hatte auch Zeit, um einen wichtigen Entschluss zu fassen: Meinen Privat-C64 würde ich nur in Kombination mit einem Diskettenlaufwerk kaufen!

Diese Kassetten-Prozedur hatte ich mir in jenen Tagen wiederholt angetan, denn *Telengard* war weder sonderlich neu noch schön, aber dennoch verflüxt fesselnd. Die düsteren Orgelsound-Klänge des Titelschirms waren der süße Lohn, wenn die Lade-Viertelstunde abgeschlossen war. Bei dem Spiel handelte es sich um die in BASIC programmierte C64-Version eines Dungeon-Crawlers, der bereits 1982 in den USA debütierte hatte. *Telengard* war stark vom *Dungeons&Dragons* inspiriert, welches ich freilich nur vom Hörensagen kannte. Für mich fühlte sich das alles neuartig und exotisch an, das erste Computer-Rollenspiel eben.

Telengard wirkte so faszinierend und gefährlich, weil seine Monster und Schätze zufällig generiert wurden. Man musste nicht mal einen Schritt ins Unbekannte machen, um in Schwierigkeiten zu geraten: Alle paar Sekunden wurde die Runde automatisch beendet, wodurch es sich fast wie ein Echtzeitspiel anfühlte. Herumspazierende Gegner attackierten meinen einsamen Helden, ohne höflich meine Eingabe abzuwarten. Die Lebenserwartung betrug oft nur wenige Minuten, da viele anfängliche Begegnungen einige Level-Kragenweiten zu groß waren. Vielleicht hatte man auch Glück und stolperte über nützliche Gegenstände wie Schwert+3 oder Regenerationsring. Der Spielfortschritt konnte natürlich nur bei Verlassen des Labyrinths gesichert werden. Im Inn wurden wir geheilt und unsere Goldfundsachen in Erfahrungspunkte konvertiert. Es gab kaum ein schöneres Gefühl, als auf dem Hitpoint-Zahnfleisch fliehend den ersehnten Lichtschein zu erspähen: „You have found a stairway, you see light above.“

Wie es sich für ein Computer-Rollenspiel der frühen 80er gehört, ist *Telengard* herzhafte schlecht ausbalanciert. Das Heldenleben ist eben kein Zuckerschlecken, mit etwas Pech wird man schon nach drei Schritten von zu starken Monstern überrumpelt. Diese Kratzbürstigkeit zu Spielbeginn hatte ihre motivierenden Nebenwirkungen. Bei der Kreierung des nächsten Helden hoffte man auf günstig ausgewürfelte Werte, achtete im Dungeon auf Rückzugsrouten und freute sich diebisch über bessere Ausrüstung. Jede längere Expedition wurde zum Nervenkitzel: Traue ich mich noch etwas weiter und riskiere damit meinen Fortschritt? Oder ist es an der Zeit, die Rückkehr anzutreten?

Telengard sieht von 2015 aus betrachtet rührend altmodisch aus. Aber einige seiner Elemente finden sich in modernen Rollenspielen wieder, zum Beispiel die Roguelike-Zufälligkeit oder die Permadeath-Endgültigkeit, wenn der Held sein Leben verliert. Nur sind die Ladezeiten nicht mehr so epochal wie damals bei der C64-Datasette... sollte man zumindest meinen: Wer mal wieder warten muss, bis der neueste Gigabyte-Patch für das aktuelle Lieblingsspiel heruntergeladen ist, fühlt sich wieder wie im entschleunigten Kassetten-Zeitalter. *

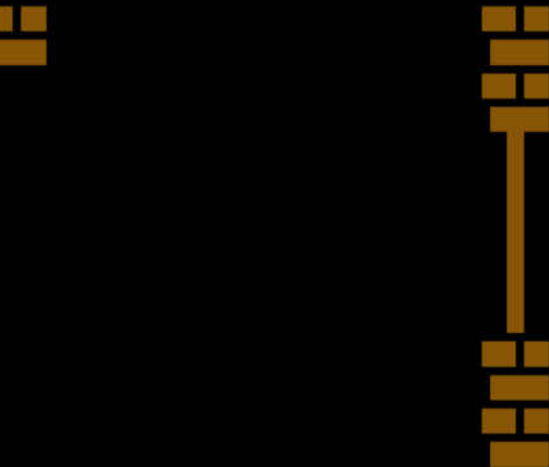


YOU HAVE ENC
FIGHT WAST
YOU DO 7 POI
IT DOES 3 PO



HEINI
STR 12
INT 10
WIS 8
HP 13/16
SU 1/1
EX 0
GD 0
SWORD
ARMOR
SHIELD

LVL 1
CON 16
DEX 11
CHR 10



OUNTERED A
OR GUADE: FIGHT
NTS DAMAGE
INTS DAMAGE

LVL 3 VAMPIRE
LVL 3 VAMPIRE



ROCKY
ALE
RESTHOUSE

HEINI LVL 3
STR 14 CON 18
INT 14 DEX 10
WIS 13 CHR 9
HP 41/49
SU 3/6
EX 3
GD 0
SWORD
ARMOR
SHIELD
1 SCRL RESC

YOU HAVE 4940 IN THE SAFE
YOU SPEND THE NIGHT
YOU FEEL BETTER

» Geschäft,
wir rasten im
Gasthaus!

The Sentinel

ALLES BÖSE KOMMT VON OBEN.



» PUBLISHER: FIREBIRD

» ERSCHIENEN: 1986

» HARDWARE: BBC MICRO (UMSETZUNGEN C64, AMSTRAD CPC, ATARI ST, AMIGA, PC, ZX SPECTRUM)

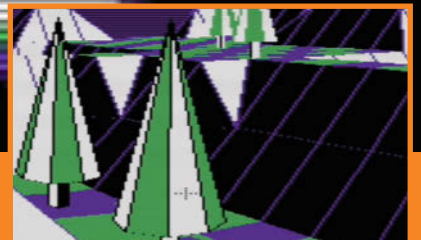
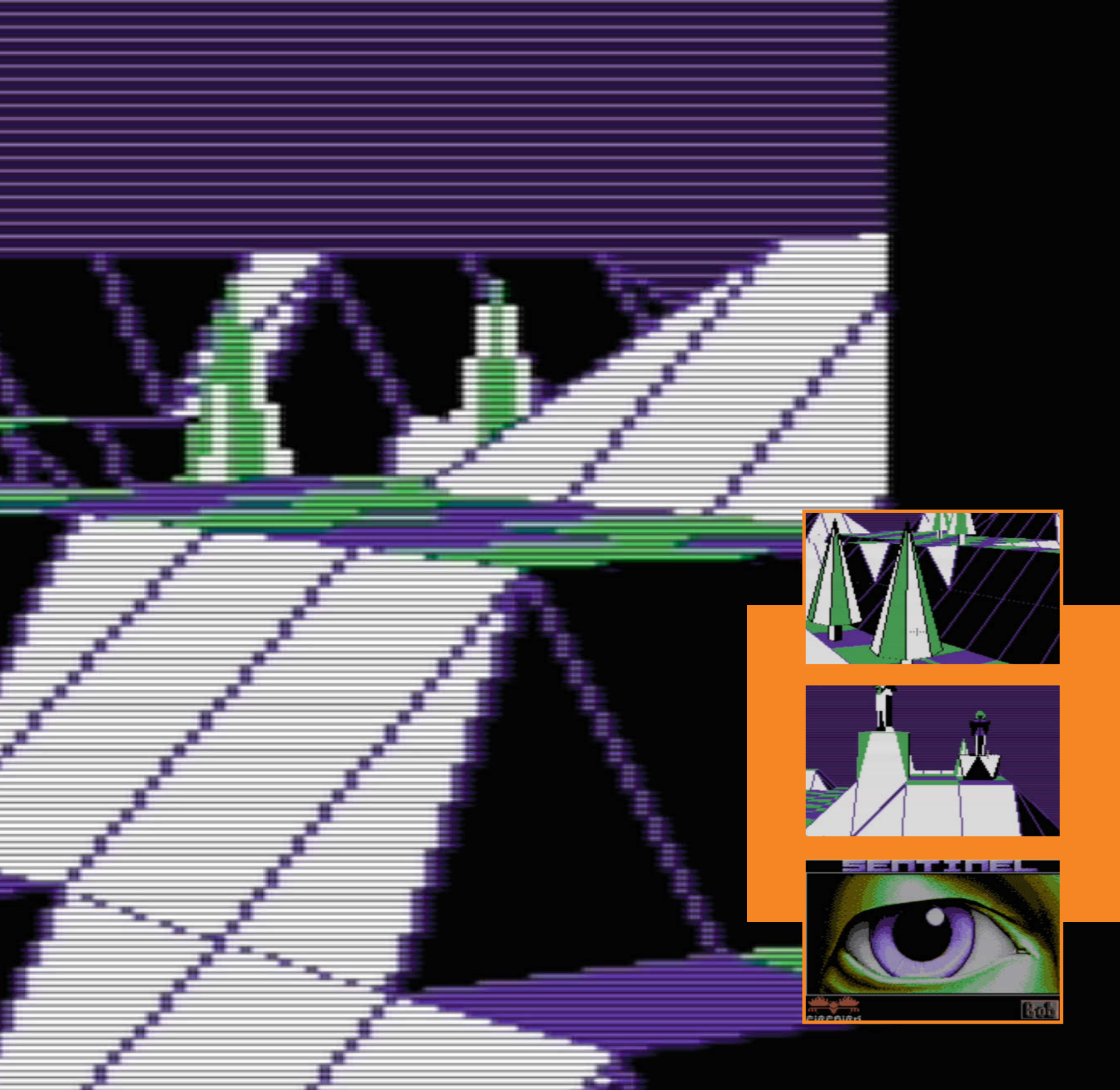
Von Knut Gollert

Geoff Crammond ist bei Simulations- und Formel-1-Enthusiasten so etwas wie der Gott der 90er. Mit *REVS*, *Stunt Car Racer* und *Formula One Gran Prix* hat er das Genre geprägt. Fast in Vergessenheit geraten ist aber ein anderes Meisterwerk: *The Sentinel* – eines der ersten Spiele mit echter 3D-Grafik. Und atemberaubenden 0,5 Frames pro Sekunde!

Crammonds Spiel sieht aus wie ein simplifizierter 3D-Landschaftssimulator. Quadratische Bodenplatten in unterschiedlicher Höhe angeordnet, mit grün-weiß gestreiften Bäumen besetzt, prägen das

Bild. Es gibt in der Landschaft immer einen höchsten Punkt. Und auf diesem thront der Superbösewicht – der Sentinel (deutsch: der Wächter). Warum? Weiß keiner. Eine Story gibt es nicht.

So viel ist aber klar: Der Sentinel dreht sich langsam, und immer wenn dabei sein Auge auf eines der quadratischen Felder gerichtet ist, das mehr als einen Energiepunkt besitzt, wird diese Energie absorbiert. Ein Baum auf einem der Felder steht für einen Energiepunkt, bleibt also vom Sentinel unangetastet. Blöcke hingegen besitzen zwei Energiepunkte, werden also vom



Sentinel bei Beobachtung zum Baum degradiert. Auch den Roboter, der die Spielerfigur darstellt, erleichtert der Sentinel um seine Energie. Geschieht das bis auf den letzten Punkt, ist das Spiel vorbei.

Also heißt die Devise: Bewegung! Geht nur nicht. Denn wie alles in dieser Welt ist auch der Roboter unbeweglich. Er kann sich jedoch munter umschauen – wie der Sentinel. Und, jetzt wird es interessant, er kann – ebenfalls wie der Sentinel – Dinge absorbieren und sogar erschaffen. Mit genug Energie (nämlich 3) erschafft er einen Roboter auf einem anderen Feld und kann in

diesen schlüpfen und seinen alten Roboter wieder absorbieren. Ha! Da ist ja die Bewegung und damit die einzige Möglichkeit, dem Sentinel zu entkommen.

Ziel ist es, sich in der Landschaft emporzuarbeiten. Nicht leicht, da man nur Dinge auf Feldern erschaffen kann, auf die man herabsieht. Aber mit geübter Block-auf-Feld-und-Roboter-druff-Strategie ist man bald mit dem Sentinel auf einer Höhe. Und dann hat er verspielt, denn der Boss wird einfach absorbiert und der Spieler stellt sich an die Spitze der Nahrungskette. Level geschafft! Es warten nur noch 9.999 weitere.

Ja, richtig gelesen, 10.000 Level. Damit ist *The Sentinel* eines der wenigen 8-Bit-Computerspiele, in die ich mich schon in den 80er Jahren nächtelang verbissen habe. Es ist und war extrem einfach zu verstehen. Dennoch ist und war es sauschwer. Gerade auch mit den Sentries, den kleinen Brüdern des Sentinels, die dem Schwierigkeitsgrad nach nur wenigen Levels eine neue Qualität geben. *The Sentinel* war Ende der 80er anders als all die anderen Spiele: größer, bedrückender, schwerer. Nichts für heutigen Mainstream. Probiert es unbedingt noch einmal aus!



KLASSIKER-CHECK

THEY \$TOLE A MILLION

Riffi am C64: Eine Einbruchssimulation zieht erfolgreich alle (Vorstrafen-) Register. *They Stole a Million* stahl vor 29 Jahren die Herzen der Liebhaber origineller Strategiespiele. Vor dem Überfall managen wir das Panzerknacker-Personal, kaufen Informationen ein und planen den Bruch minutiös. Dessen Ablauf findet dann unter Mitwirkung unserer Boss-Spielfigur in Echtzeit statt und sorgt für höchste Anspannung: Schaffen wir es, den Fluchtwagen mit möglichst viel Beute zu erreichen, bevor die Polente anrückt?

Eigentlich war alles ganz toll geplant. Blaupausen wurden studiert, Beuteinformationen erworben, Hehler gebucht und erfahrene Tätigkeitsdelikt-Experten rekrutiert. Alles lief am Schnürchen bei der Ausführung des ausgeheckten Plans: Alarmanlagen abklemmen, Vitrinen knacken, Safes sprengen und bei alledem den Wachen aus dem Weg gehen. In letzter Sekunde schafft es unsere Bande zum Fluchtwagen und braust

davon, als sich das Tatütata der grünen Minna nähert. Am Ende sind alle glücklich – bis auf den Boss, den Organisator und Budget-Verantwortlichen. Der stellt nach Verteilung der Beute nämlich fest, dass die großzügigen Anteilsforderungen seiner Top-Truppe dafür sorgt, dass er bei dem Raub Miese gemacht hat. Es ist nicht leicht, ein erfolgreicher Einbruch-Unternehmer zu sein!

Der amüsante Ausflug ins Gangsternmilieu von *They Stole a Million* wäre auch als reine Wirtschaftssimulation vergnüglich gewesen. Aber dieses Überraschungsspiel eines obskuren englischen Teams namens Tigress Marketing hat noch viel mehr zu bieten. Zur Vorbereitung gehört auch die Schritt-für-Schritt-Planung des Einbruchs, bei der wir jedes Bandenmitglied einzeln über die Blaupausen dirigieren. Die Grafik ist unheimlich schlicht, aber zweckmäßig: Durch einfache Icon-Steuerung legen wir fest, wer wann wohin spaziert und welche Aktionen ausführt, die je nach Komplexität und Charaktertalenten unterschiedlich lange dauern. Einzelne

Planungsschritte können editiert werden, um alles aufeinander abzustimmen. Wir wollen ja nicht, dass sich am Ende die Fachkräfte im Weg stehen.

So richtig ernst wird es dann in Phase 3, dem eigentlichen Einbruch. Während die angeheuerten Bandenmitglieder den Plan abarbeiten, greifen wir mit dem Joystick selbst ins Geschehen ein. Unser Boss-Charakter ist ein kompetenter Allrounder, der Schlösser knacken, Schätze raffen und Wachen ausschalten kann. Ein typischer Einbruch dauert nur wenige Minuten, dabei sind Intensität und Spannung enorm hoch. Kleine Fehler haben oft große Auswirkungen, und bald packt einen der Ehrgeiz, an jeder Sekunde des Ablaufplans zu feilen. Schließlich wollen wir am Ende mit einem schönen Gewinn dastehen, um Pläne und Informationen für ein noch lohnenderes Besuchsziel zu erwerben.

Schon Ende 1986 seufzten Spieler über die immer gleichen Genres und Erfolgsrezepte; entsprechend groß war die Freude über dieses skurrile Strategiespiel. Die zweckmäßige Grafik

unterstützt den Spielablauf, ist aber nichts, was auf Screenshots sonderlich eindrucksvoll rüberkommt – da war man schon vor drei Jahrzehnten Prächtigeres gewohnt. Wohl mit ein Grund, warum *They Stole a Million* ein Geheimtipp blieb, gut bewertet, aber nicht in großartigen Mengen verkauft. Tigress Marketing verschwand 1987, nach dem Epyx-Games-Verschnitt *Galactic Games*, wieder in der Versenkung. Zum vergnüglichen Einbruch-Simulator gab es weder einen Nachfolger noch 16-Bit-Umsetzungen. Letztere Marktlücke füllte Neo Software 1994 mit dem Ganoven-Planungsspiel *Der Clou* für Amiga und DOS-PCs. Dessen Spielablauf erinnert so erheblich an *They Stole a Million*, dass man fast behaupten könnte, er sei gut geklaut. *



Von Heinrich Lenhardt

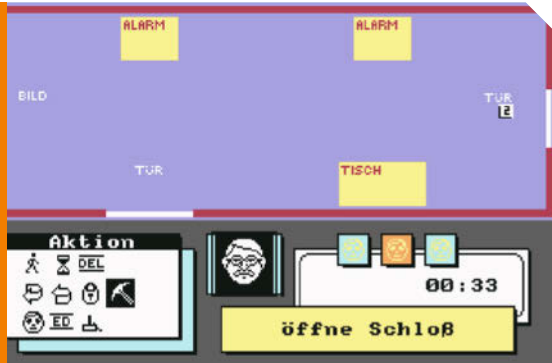
WARUM EIN KLASSIKER?



Diebisches Vergnügen

Verbrechen lohnt sich nicht – es sei denn, man investiert ausreichend Grips, Kapital und Sorgfalt. Die drei Spielkomponenten passen prima zusammen: Erst Budget- und Personal-Management samt Informationsbeschaffung, dann in aller Rundenruhe die Vorgehensplanung und schließlich deren nervenkitzelnde Echtzeitemsetzung samt aktiver Joystick-Mitwirkung. Das Ausbaldowern des perfekten Raubüberfalls sorgt für (kriminelle) Motivationsenergien: Nicht nur Kunstwerke und Juwelen wurden bei *They Stole a Million* geraubt, sondern auch Schlaf und Freizeitstunden, so fesselnd spielt sich die Strategiemischung.

KRIMINELLES PLANSPIEL



Drehen und entwenden, wie man will

Die Planungsphase ist im Rahmen der 8-Bit-Möglichkeiten clever gelöst, die Räume der Einbruchsziele werden als übersichtliche Grundrisse dargestellt. Mit dem Joystick bedienen wir Icons, die verschiedene Aktionen repräsentieren. Je nach Komplexität einer Aktivität vergeht unterschiedlich viel Zeit für deren Ausführung. Eine eingblendete Stoppuhr hilft bei der Koordination der Team-Mitglieder. Einzelne Schritte lassen sich rückgängig machen, bis alles optimal aufeinander abgestimmt ist. Die Bedienung fühlt sich hier fast so an, als würde man in einem Schnittraum an einer Filmkrimi-Szene feilen.

HERAUSFORDERND



Wer wird Millionär?

Fünf Raub-Destinationen bieten für jede Ganoven-Kragenweite die richtige Herausforderung. In der Münzhandlung Humbug & Sohn klagt es sich noch relativ stressfrei, doch dann wird's schnell richtig knifflig. Nur hingebungsvolle Superhirne schaffen es, im Narburak-Museum die Pharaon-Totenmaske zu mopsen, womit die Million verdient und das Spiel gewonnen ist. Schade, dass es nicht mehr leichtere Levels und ein Einsteiger-Tutorial gibt. Der hohe Wiederspielwert durch das Experimentieren mit verschiedenen Strategien sorgt dafür, dass man ein ganzes Weilchen an dem Spiel zu knabbern hat.

TALENTIERTES PERSONAL



Die Gentlemen bitten zur Kasse

Die 18 Charaktere in der Kartei der Ganoven-Jobagentur haben bestimmte Talente und Honorarvorstellungen. Herumlaufen und Wert-sachen einstecken kann jeder, aber für viele Aktionen sind spezielle Fachkenntnisse hilfreich. Die Wahl des richtigen Personals richtet sich nach Einsatzort und Strategie: Lassen wir den Safe links liegen, dann braucht's auch keinen versierten Tresorknacker. Nur der Fluchtwagen-Fahrer ist Pflicht, um mit der Beute abschwirren zu können. Da unser Boss selbst Hand anlegt, müssen nicht alle vier freie Slots gefüllt werden – je weniger Personal, desto mehr Zaster bleibt für uns hängen.

DRAMATISCHE MINUTEN



Stehl dich nicht so an!

Es ist erstaunlich faszinierend, den Ganoven bei der Durchführung des Meisterplans zuzugucken. Klappt alles wie geplant? Welche Hindernisse haben wir vergessen? Beim großen Coup steuern wir den Boss als eigenständige Spielfigur direkt. Nun heißt es gute Nerven und etwas Geschick beweisen, um nichts zu vermasseln und die Kollegen zu unterstützen. Es ist ziemlich erheiternd, was bei den ersten Versuchen so alles schief laufen kann. Umso größer dann die Befriedigung, wenn man aus den Fehlschlägen lernt und der große Coup klappt: In letzter Sekunde mit fetter Beute abhauen, gerade wenn das Polizeiauto vorfährt.

GAUDI-GANOVENSTIMMUNG



Kriminaltango

Recht deutlich weist das Spiel darauf hin, mit welcher Taste sich die Begleitmusik ausschalten lässt – Strategie und Sound, das war schon immer ein schwieriges Verhältnis. Aber der Schubidu-Schwung der gut gelaunten Melodie passt so perfekt zur Schmunzel-Atmosphäre der kriminellen Aktivitäten, dass man sie nicht zum Schweigen bringen will. Mit Ben Daglish sorgte einer der Stars der britischen SID-Chip-Szene dafür, dass die C64-Version besonders inspiriert vor sich hin klimpert. Man wird diese Leistung nicht mit seinem *The Last Ninja*-Soundtrack verwechseln, doch die Million-Ganovenmucke hat viel Liebreiz.



FAKTEN

- » **PLATTFORMEN:** C64, CPC, SPECTRUM
- » **PUBLISHER:** ARIOLASOFT
- » **ENTWICKLER:** TIGRESS MARKETING
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1986
- » **GENRE:** STRATEGIESPIEL

Was die Presse sagte ...



Scan: kultpower.de

Power Play 3/87: 85/100

»Die Aktionen müssen nahezu perfekt geplant und ausgeführt werden, was aber großen Spaß macht. Ist die Planung fertig, sieht man den Raub wie einen spannenden Krimi auf dem Bildschirm ablaufen. Dass Grafik und Sound eher durchschnittlich sind, stört nicht im geringsten.« (Heinrich Lenhardt)

ASM 3/87: 10/12

»*They Stole a Million* ist ein Programm, das zu begeistern vermag. Abgesehen von der amüsant-originellen Idee besticht das Spiel durch sehr gute Grafiken und eine insgesamt exzellente Präsentation.« (Bernd Zimmermann)

Was wir denken

They Stole a Million war unscheinbar, aber kriminell spannend und bemerkenswert innovativ. Das einzigartige Spielprinzip sorgte bereits ein Jahrzehnt vor *Rainbow Six* und *Thief* für pffiffige Planungselemente und Stealth-Ansätze. Klarer Fall von Geheimtipp.



FUEL

Thrust

GANZ SCHÖN SCHWERKRAFT

» RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: FIREBIRD
 » ERSCHIENEN: 1986
 » HARDWARE: C64 (ANDERE VERSIONEN: ATARI VCS, ATARI 8-BIT, ATARI ST, BBC MICRO, C16, ELECTRON, SCHNEIDER CPC, SPECTRUM)

Von Heinrich Lenhardt

Die Grafik war minimalistisch, die Tastatursteuerung exzentrisch – was sollte man auch schon von einem 10-Mark-Billigspiel erwarten? Doch *Thrust* ließ nicht nur wegen seiner Rob-Hubbard-Titelmusik aufhorchen: Schub- und Schwerkraft verlangten Feingefühl, das physikalisch realistische Pendeln einer angeleiteten Kugel entpuppte sich als schweißtreibender Nervenkitzel.

Als spieletestender Redakteur der 80er Jahre hatte man ein gespaltenes Verhältnis zu Billigspielen. Klar, für Taschengeld-abhängige Leser musste es eine erschwingliche (legale) Alternative zu Vollpreis-Software geben. Ausgesuchte Billigspiele wurden durchaus getestet, bei einigen *Happy-Computer*-Spiesonderheften war ihnen sogar eine eigene Rubrik vergönnt. Doch in einem Arbeitsumfeld, in dem man die schönsten Neuheiten kostenlos auf dem Testmuster-Silbertablett serviert bekam, hielt sich die Motivation in Grenzen, in den Budget-Niederungen mehr Zeit als unbedingt nötig zu verbringen. Einen roten Kunststoffköcher, gefüllt mit Spielkassetten-Mustern, drückte Firebird damals Redaktionen in die Hand, an die meisten Titel erinnert sich heute kein Mensch mehr. Aber dann gab es ja noch *Thrust*.

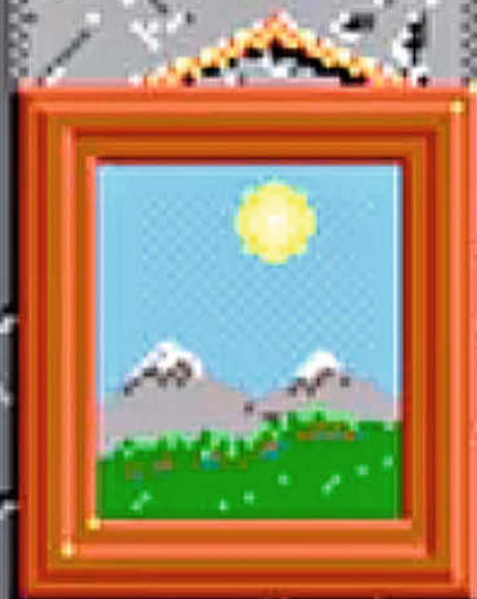
Im Frühjahr 1986 erschienen eine Menge Vollpreis-Spiele, die auch der verwöhnteste Redakteur zugunsten von *Thrust* eiskalt liegen ließ. Spielspaß und Herausforderung waren fantastisch, warum also landete das Programm, welches

Jeremy Smith ursprünglich für den BBC Micro schrieb, in der schmutzigen Budget-Ecke? Wohl wegen seiner minimalistischen Vektorgrafik und der „äußerst gewöhnungsbedürftigen“ Steuerung, wie das *64'er-Magazin* anmerkte. Denn *Thrust* wurde nur mit der Tastatur bedient, was auf dem C64 ungewöhnlich war. Das Schiff nach links und rechts drehen, Schub geben, schießen und den Schutzschild aktivieren, der zugleich als Traktorstrahl dient – diese Komplexität erfordert beide Hände an der Tastatur, volle Konzentration... und starke Nerven, denn der Schwierigkeitsgrad schenkt einem nichts.

Das Auffinden und Abtransportieren einer „Klystron-Kugel“ an die Planetenoberfläche ist Sinn und Zweck der ganzen Übung. Zur ihr vorzudringen ist schon recht schwer, mit dem Ballast an der Leine zurückzufliegen umso mehr. Die Masse der Kugel ist für den Spieler regelrecht spürbar, so realistisch reagiert das Anhängsel auf Schubstöße und Kurskorrekturen. Es wird geschlingert, gependelt... und auch kräftig geschluchzt, denn das kleinste Andotzen von Schiff oder Kugel kostet ein Leben. Haben wir tatsächlich die sechs Levels geschafft, geht es unter erheblicher Schwierigkeitsgrad-Steigerung wieder von vorne los. Erst mit umgekehrter Schwerkraft, dann mit unsichtbarer Umgebung, die nur bei Aktivierung des (kostbaren Sprit fressenden) Energieschildes kurz zu erkennen ist.

Doch so weit muss man nicht kommen, um an *Thrust* immer wieder seinen Spaß zu haben. Es ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem es weniger auf schnelle Reflexe ankommt, sondern vielmehr auf Gefühl, auf Fingerfertigkeit der behutsamen Art und ein Verständnis für die Kräfte, die auf Schiff und Kugel wirken. Nicht schlecht für eine unscheinbare Spielkassette, die für einen Zehnmarkschein zu haben war.





You pick up the bottle of
potion.

Quaffing the potion
feel restored.



Times of Lore

DER ERSTLING DES WING COMMANDERS.



» PUBLISHER: ORIGIN SYSTEMS
» ERSCHIENEN: 1988
» HARDWARE: APC, COMMODORE 64, ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC, ATARI ST, APPLE II, AMIGA, NES
Von Anatol Locker

RETRO-REVIVAL



Mein Erstkontakt zu *Times of Lore* fand 1987 auf einem Parkplatz in Las Vegas statt. Statt horrenden Standmieten an die CES-Messegesellschaft zu zahlen, mietete Origin Systems einen Wohnwagen vor der Messe. Hier hielt Lord British Hof und zeigte ausgewählten Journalisten die ersten Minuten von *Ultima 5*.

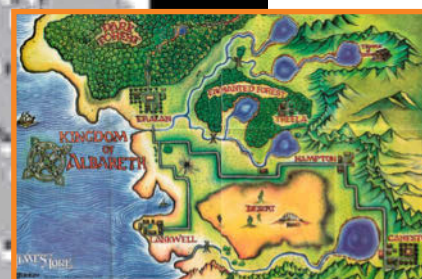
Ich war stolz wie Bolle, dass mich Richard Garriott, mit dem ich Jahre zuvor mein erstes Interview geführt hatte, überhaupt erkannte. Doch statt mit mir nach der Demonstration entspannt über die acht *Ultima*-Tugenden zu plaudern, reichte er mich an einen jungen, enthusiastischen Programmierer mit rundem Gesicht weiter, der nach Garriotts Aussagen einen „große Zukunft“ vor sich habe. Als Garriott ihn mir vorstellte, konnte ich mir ein Grinsen nicht verkneifen: Chris Roberts? Wie der Schnulzensänger? Ob dem Mann mit diesem Namen wohl eine große Karriere beschieden wäre? Nun, ich hatte mich gründlich geirrt.

Nach wenigen Minuten wurde mir bereits damals klar: Der junge Mann, der zum ersten Mal im Regiesessel eines Spiels saß, machte vieles richtig. Klar, mit *Times of Lore* erfand er das Rad nicht nur. Vielmehr mischte er *The Legend of Zelda*, *Ultima* und *Gauntlet* zu einer charmanten Mischung aus Action und

Rollenspiel. Auch die Story gefiel mir gut: Ein verschollener König hinterlässt ein Machtvakuum im Land, um das sich nun die Fürsten kloppen. Gleichzeitig stürmen Barbaren das Land. Wir müssen nun nach drei magischen Gegenständen suchen ... aber hier kommen wir auch gleich direkt zur Achillesferse. *Times of Lore* war einfach zu groß: Unsere Spielfigur stapfte durch etwa 10.000 Screens, bevor der Abspann über den Fernseher flimmerte. Sowas kann man heute nicht mehr spielen.

Technisch war *Times of Lore* seiner Zeit voraus. Trotz des enormen Umfangs musste das Spiel nicht mal auf einem C64 nachladen – ein Grund, dass

Teile der Spiele-Engine später in *Ultima 6* wanderten. *Times of Lore* wurde ein Kritiker- und Publikums-Erfolg (*PowerPlay* gab 79 Prozent für die Amiga-Version); ganz im Gegensatz zum völlig unterschätzten *2400 A.D.*, das Science-Fiction im *Ultima*-Stil bringen wollte ... aber das ist eine ganz andere Geschichte. ✱



TURRICAN

Wenn die ersten Takte des genialen Titelsongs von Chris Hülsbeck erklingen und ein Laserstrahl das Rainbow-Arts-Logo aus dem schwarzen Bildschirmhintergrund herausbrennt, steigt unser Blutdruck unweigerlich: *Turrican II* wird gleich beginnen!

Wenn ein Entwickler konsequent auf eine Plattform setzt, die ihre besten Jahre bereits hinter sich hat, kann sich das als fatal, aber auch als Glücksgriff erweisen. Auch für den Spieler ist es nie schön, wenn der Software-Nachschub für das Lieblingssystem langsam versiegt, doch am Ende von dessen Lebenszeit kommen oftmals noch wahre technische Perlen heraus. Genauso war es im Fall des Commodore 64 und von Manfred Trenz, der die Möglichkeiten des Geräts bereits mit *Katakis* und *Turrican* ausgelotet und sich mit dessen Fortsetzung das Beste bis zum Schluss aufgespart hatte.

In *Turrican II* übernimmt ihr die Rolle von Bren McGuire, einem Soldaten der United Planets Freedom Force. Er muss an Bord des

Raumschiffs *Avalon 1* mitansehen, wie seine Crewmitglieder vom bösen Imperator namens „The Machine“ nebst Schergen abgeschlachtet werden. Doch der üble Tyrann übersieht, dass McGuire noch nicht ganz tot ist, was ihm später zum Verhängnis werden soll – denn unser Held schwingt sich in den *Turrican*-Kampfanzug und begibt sich auf einen vernichtenden Rachefeldzug.

Genau wie im ersten Teil verbindet *Turrican II* gekonnt die Elemente eines klassischen Ballerspiels mit dem explorativen Aspekt, der besonders bei deutschen Spielern gut ankam. Zwar besteht das Spiel aus einer Aneinanderreihung von Levels, doch jeder davon ist riesig und bietet dem Spieler massig Gelegenheit,

vom offensichtlichen Pfad abzuweichen und auf Erkundung zu gehen. Wenn ihr euch Mühe gebt und gründlich sucht, könnt ihr haufenweise Extraleben, Power-ups, Diamanten und sogar optionale Bosse finden. Es gibt in der Mitte des Spiels auch einige Flugeinlagen als Abwechslung zu den labyrinthartigen Plattform-Levels.

Die Vorlagen, die Manfred Trenz zum Design der Spielwelt und der Gegner bewegten, sind offenkundig: Ihr findet Elemente aus *Metroid* in den Plattformabschnitten, und auch die Liebe zu *R-Type* ist deutlich sichtbar. In den späteren Levels zeigt sich, ►



PIXEL PERFEKT

Diese Fieslinge stehen zwischen Bren McGuire und seiner Rache ...



GROSSER FISCH



TORKELNDER ERDHAUFEN



LASERTURM



STACHELBALL



WALKER



RAKETENTURM



SCHLANGE



KLEINER FISCH



POWER-UP-DROHNE



SCHWARZE KUGEL



MYSTERIÖSE SPHÄRE



GRÜNER BLOB



SPEIER



FLAMMENWERFER

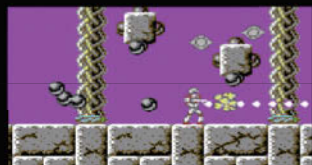


WANDELNDES AUGE



x83 1 TIME 000 84 03 0008350

» [C64] Spezialeffekte wie Gegenwind gibt es oft im Spiel.



x85 1 TIME 000 16 03 0033640

» [C64] Die schwarzen Kugeln spawnen immer wieder, schaltet ihre Quelle aus!



x85 1 TIME 000 16 03 0029120

» [C64] Gefährliche Gewässer: Diese Fische haben scharfe Zähne.

POWER-UPS TO GO

Bren McGuire stehen zahlreiche sammelbare Extras auf seinem Rachefeldzug zur Verfügung...



MEHRFACH-SCHUSS

■ Diese Waffe kann auf der höchsten Stufe bis zu fünf Schüsse gleichzeitig abfeuern, was es euch ermöglicht, viele Feinde simultan auszuschalten.



LASER

■ Er feuert zwar nur in einer geraden Linie, dafür aber mit überragender Feuerkraft und fräst sich problemlos durch Horden von Gegnern.



ABPRALLER

■ Wenn ein Schuss hiervon eine harte Oberfläche trifft, prallen zwei diagonale Schüsse im 45-Grad-Winkel ab und springen durch abgegrenzte Räume.



POWER LINE

■ Diese Superwaffe bewegt sich vernichtend von beiden Seiten McGuires fort, kann aber durch Hindernisse aufgehalten werden.



POWER-UP

■ Dieses Extra füllt euren Lebensbalken komplett wieder auf, was je nach eurem Zustand fast einem Extraleben gleichkommt.



SURROUND

■ Dies verlängert die Reichweite eurer Peitsche und ist dann besonders hilfreich, wenn ihr kurz vor einem Bosskampf steht.



SCHILD

■ Sterne funkeln um unseren Helden und erlauben es ihm, zeitlich begrenzt unverwundbar in die Feindesmassen zu laufen.



SCHLAUE BOMBE

■ Sobald ihr dieses Extra aufsammelt, fliegt tatsächlich jeder einzelne Feind auf dem Bildschirm in die Luft.



1-UP

■ Das klassische Extraleben. Diese können in Gruppen gefunden werden, und ihr werdet jedes Einzelne davon brauchen!



DIAMANT

■ Sammelt 100 davon und ihr bekommt ein Continue! Das ist schwieriger als es klingt – es gibt nämlich insgesamt nur 599 Stück!



» [C64] erinnert ihr euch an *Asteroids*? Genau so verhalten sich die Stachelbälle.

► dass Trenz auch der *Alien*-Reihe nicht abgeneigt gewesen sein kann – wir werden nie den Moment vergessen, als wir zum ersten Mal von der Spielumgebung verschlungen wurden! Trotz dieser Einflüsse ist *Turricon II* so sorgfältig ausgearbeitet, dass der Spieler sich immer in einer kohärenten Welt wähnt, statt nur von einer Popkultur-Referenz zur nächsten zu laufen.

Am besten war Trenz allerdings darin, unmöglich Erscheinendes auf dem C64 möglich zu machen. Ob es sich um butterweiches Scrolling in alle Richtungen handelt, um animierte Hintergründe oder gar um das aufwendige Parallax-Scrolling – nichts davon war zu schwer für Trenz. Auch riesenhafte Boss-Sprites und Unmengen kleinerer Feinde gleichzeitig waren für die von ihm entwickelte Engine kein größeres Problem. Während sich *Turricon II* definitiv wie ein Homecomputer-Titel spielte, kam es von seiner grafischen Pracht und der programmiertechnischen Meisterleistung einem echten Automaten ziemlich nahe.

Es folgte, was zu erwarten gewesen war: Die Spielmagazine überschlugen sich mit Topwertungen und Lobeshymnen. In der *Power Play* 4/91 schrieb unser Autor Winnie Forster etwa: „Durch

den plötzlichen Wechsel der Hintergrundmusik oder das Auftauchen neuer grafischer Gags erhält das *Turricon*-Abenteuer eine bisher kaum gekannte Atmosphäre. Die optimale Mischung aus den beliebtesten Spielgenres ist technisch exzellent aufbereitet und angenehm präsentiert. [...] Kaufen!“ Leider wurde der Titel für C64-Besitzer zu einem bittersüßen Klassiker: Wer es bis zum Abspann schaffte, bekam dort nämlich zu lesen, dass *Turricon II* Trenz' letztes Spiel für den Heimcomputer sein sollte. Dank des C64-Ballerspiels *Enforcer* stimmte dies zum Glück zwar nicht, dennoch war es das Ende der *Turricon*-Reihe für den Brotkasten. ►



» [C64] Ein Tunnel voller Raketen: Vielleicht gibt es einen anderen Weg?

KONVERSIONS-KAPRIOLEN

Die meisten Umsetzungen wurden von der Presse gefeiert, doch welche spielen sich heute am besten?



ZX SPECTRUM 1991

■ Diese Fassung wurde zwar von der Presse wohlwollend aufgenommen, doch wir erachten sie als eine der am wenigsten gelungenen Konversionen, da die Bewegungen der Hauptfigur steif sind und das Scrolling ziemlich ruckelt.

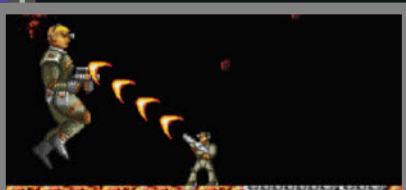


GAME BOY 1992

■ Genau wie der Mega-Drive-Port, allerdings in Monochrom und mit weniger Sprites. Auch hier gibt es keine Fluglevels, stattdessen armselige *Universal-Soldier*-Versatzstücke.

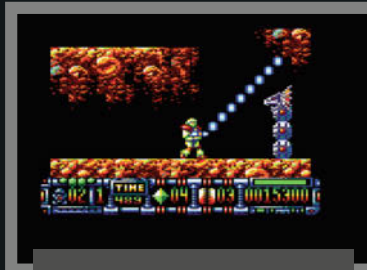
ATARI ST 1991

■ Mit weniger Farben, einem kleineren Blickfeld und schwächerem Sound ist die ST-Version von *Turrican II* der Amiga-Fassung deutlich unterlegen. Dennoch ist sie kein schlechtes Spiel – im Gegenteil!



MEGA DRIVE 1992

■ *Universal Soldier* ist aus technischer Sicht eine gute Umsetzung, allerdings schadet die Lizenz dem Spiel mehr, als dass sie nützt. Sie sieht gut aus und klingt toll, doch der Verlust der Fluglevels wiegt schwer.



SCHNEIDER CPC 1991

■ Sie ist zwar nicht ganz so flüssig wie die C64-Version, doch baut diese Fassung auf die Stärken, für die der Schneider CPC bekannt wurde, nämlich die klobig-farbenfrohe Grafik.

AMIGA 1991

■ Wurde von Rainbow Arts sogar vor dem C64-Original fertiggestellt. Die Umsetzung ist erstklassig und bietet tolle Musik, detailliertere Grafiken und ein paar veränderte Spielelemente, etwa den ersten Boss oder den letzten Level.



CDTV 1991

■ Dies ist exakt dasselbe Spiel wie die Amiga-Fassung und bietet keinerlei Extras – was hätten wir uns über den Soundtrack auf CD gefreut! Davon abgesehen ist diese Fassung heute ein begehrtes Sammelstück.



PC 1995

■ Die DOS-Version erschien viel später als die anderen Ports, sodass sie über die beste Präsentation überhaupt verfügt – die Amiga-Musik wurde recycelt, die Grafik komplett neu erstellt. Da der Titel vielen Heften auf CD beilag, könnt ihr auch heute noch ziemlich leicht an ihn herankommen.

► Trotz der Tatsache, dass Trenz *Turrican II* auf dem C64 programmiert und entworfen hatte, erschien das Spiel für den Amiga schon ein wenig früher. Das mit der Umsetzung betraute Team von Factor 5 hatte nämlich ein wenig Vorsprung herausgeholt. Dadurch gibt es bei den 16-Bit-Versionen geringfügige Unterschiede zum C64-Original, etwa den nicht vorhandenen Jetpack im letzten Level. Die größte Abweichung ist jedoch die Musik, die Trenz gerne auch in der C64-Fassung gehabt hätte, was sich aber als unmögliches Unterfangen herausstellte. Der Soundtrack der Amiga-Version wurde von Chris Hülsbeck komponiert, der mit Vorarbeit von Jochen Hippel eine Routine schrieb, die sieben Stimmen anstatt der eigentlich möglichen vier gleichzeitig ausgeben konnte. Heute gilt der Soundtrack zu *Turrican II* als eines der herausragenden und bekanntesten Werke von Hülsbeck überhaupt.

Bei der Umsetzung auf Konsolen kann es zu einer Erniedrigung für *Turrican II*. Der Publisher des Titels, Accolade, hatte gerade die Lizenz zu *Universal Soldier* erworben, einem beliebten Actionfilm mit Jean-Claude Van Damme und Dolph Lundgren. Etwa zur gleichen Zeit war die Portierung von *Turrican II* fertig geworden. Man entschied, dass die Filmlizenz die Marktchancen des Titels steigern würde, und beauftragte den Produzenten Christopher Bankston damit, für die nötigen Änderungen im Spiel zu sorgen. Am auffälligsten ist sicherlich, dass die drei Flugsequenzen gegen drei neue Plattformlevels ausgetauscht wurden, um näher an den Film zu kommen. Auch die Bosse wurden umgestaltet, sodass sich der arme Luc Deveraux nicht nur gegen Mini-Panzer, sondern auch gegen einen neun Meter



» [C64] Die erste Flugsequenz ist guter Genrestandard.

hohen Sergeant Scott zur Wehr setzen musste.

Universal Soldier stieß dann auch nicht nur bei den Spielern auf geringe Gegenliebe, die die Änderungen beklagten, sondern auch bei den Profi-Testern, die das Spiel als nicht mutig genug betrachteten. So schrieb beispielsweise Knut Gollert in der *Power Play* 1/93 unter dem Titel „Lizenzierte Langeweile“: „Die hinzugefügten Abschnitte bestehen aus wirr aneinandergereihten Zufällen, die mehr frustrieren als reizen.“ Die Wertung war mit 55 % überschaubar, ebenso die sechs von 12 Punkten in der *ASM* 6/93, wo zu lesen war, dass der Spieler „nach ein paar Stunden fast suizidgefährdet“ sei. Eine SNES-Fassung war geplant, erschien aber nie.

Obwohl die Reihe noch einige Jahre lang mit *Turrican III*, *Super Turrican* und Konsorten fortgesetzt wurde, wird *Turrican II* gemeinhin als Höhepunkt der Serie angesehen. Die Fans loben seine riesigen, offenen Levels, die es bei den Konsolenvarianten nicht mehr gab, da die Publisher dort die linearen, überschaubaren Levels Marke Spielhalle favorisierten. Sobald man einem C64-Besitzer gegenüber *Turrican II* erwähnt, kann man die Begeisterung förmlich spüren, die der Titel auch heute noch auslösen kann. So erschienen über die Jahre immer wieder Nachahmer und sogar zwei Versuche, ein „echtes“ *Turrican III* auf dem C64 zu erschaffen. Kurzum: Nach nunmehr 25 Jahren ist *Turrican II* immer noch eines der kultigsten Spiele seiner Generation.



» [C64] Lasst euch hier bloß nicht vom Flammenwerfer treffen!



» [C64] In den späteren Leveln ist sogar der Hintergrund gefährlich!

BOSS-REIGEN

Die Bosse in *Turrican* waren schon einzigartig, und auch der Nachfolger enttäuscht in dieser Hinsicht keineswegs!



RIESENROBOTER

■ Dieser überdimensionale Gegner erscheint etwa auf halbem Weg durch den ersten Level, springt von links nach rechts und feuert mit einem großen Laser auf euch. In manchen Versionen fallen durch sein Gestampfe Trümmer von der Decke. Bleibt also besser in der Bildschirmmitte und zielt auf seinen Kopf!

BOSS-KOPF

■ Hier solltet ihr euch möglichst weit links aufhalten, da dieser Boss einen vom Boden in der Mitte des Bildschirms abprallenden Strahl verschießt. Er lässt auch gerne mal ein paar kleinere Roboter aus seinem Schlund quellen. Zielt auf die blinkende Schwachstelle auf seiner Stirn.



KAMPFGLEITER

■ Diese lästige Maschine verfügt über eine Vielzahl von Waffen. Wenn ihr zu nahe kommt, schnappt sie euch und verfrachtet euch kurzerhand ins Nichts außerhalb des Bildschirms. Haltet also einen Sicherheitsabstand ein und ballert auf ihre Waffen.



DAS AUGE

■ Dieser zyklische Geschützturm bewegt sich in der Mitte des Bildschirms auf und ab und verschießt dabei Raketen in eure Richtung. Der Trick ist es, auf ihn draufzuspringen, sobald er feuert. Dann springt herunter und zielt auf sein Auge. Nachdem er genügend Schaden genommen hat, fliegt er wild umher.



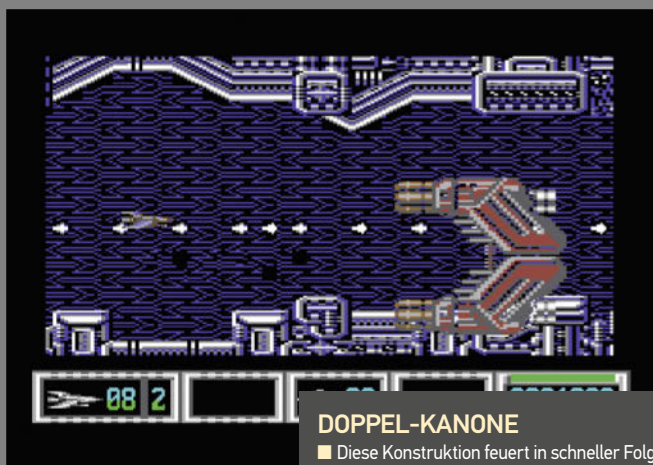
EYE-POD

■ Dieser an der Wand montierte Augäpfel spuckt wiederum zahlreiche Augäpfel auf euer Schiff, die in alle Richtung herumhüpfen. Glücklicherweise könnt ihr sie abschießen, um euch danach wieder auf das Hauptziel zu fokussieren.



STAHLDRACHE

■ Der Stahldrache wird versuchen, euch mit seinen Schwingen nach hinten zu pusten. Wenn ihr es irgendwie schafft, nicht gegen die Stachelwand zu klatschen, müsst ihr noch seine Feuerstöße überstehen. Bleibt so nah wie möglich dran und schießt dem Biest in den Kopf.



DOPPEL-KANONE

■ Diese Konstruktion feuert in schneller Folge heftige Laserschüsse und kleinere Kugeln auf euch und bewegt sich dabei rauf und runter. Nachdem ihr die ersten Waffen zerstört habt, wird sie noch aggressiver, bewegt sich schneller und versucht, euer Schiff zu rammen.



RIESEN-WALKER

■ Die große Ausgabe der kleinen Walker ist unglaublich zäh – und einfach draufzuspringen hilft diesmal nichts! Ihr müsst euch durch eine unbegrenzte Zahl von ihnen schlagen, bis ihr das Ende des Levels erreicht. Hämmert also auf den Feuerknopf und nutzt die Power-Lines!

DER STAMPFER

■ Diese bedrohliche Sphäre fliegt herum und lässt euch ab und zu in ihr Inneres blicken. Sobald ihr dies zerbalgt habt, teilt sie sich und die beiden Hälften versuchen, euch zu zermalmen. Wenn ihr erstmal eine Hälfte zerstört habt, ist der Rest ein Kinderspiel.



THE MACHINE

■ Diese Cyber-Soldat ist euer Endgegner. Er ist verdammt schnell und versucht, euch abzuschießen und zu rammen. Passt auf und zielt auf sein Helmvisier, wenn ihr Erfolg haben wollt – und glaubt nicht, dass irgendein Teil des Bildschirms Schutz bieten könnte!

KLASSIKER-CHECK



Spiele sollen süchtig machen, wie alles, was richtig Freude macht. Es muss aber eine überragende Qualität her, um Spieler so zu fesseln, dass sie nichts anderes mehr tun wollen. Mein Schlüsselerlebnis zum Thema Sucht liegt fast 30 Jahre zurück. Es hatte mit Farben und einem kugligen Zauberer zu tun – *Wizball*.

Das Einzige an diesem kultigen Klassiker, was mir schon 1987 aufgesetzt und sogar ein bisschen dümmlich vorkam – um mit der Kritik anzufangen – ist die Hintergrundgeschichte. Bösewicht Zark ist in die *Wizworld* gestieft, um dort alle Farben mitgehen zu lassen. Nun ist alles grau und Zauberer Wiz plus Katze Nifta, die einzigen Bewohner

dieser Welt, sind traurig. Um die Farben zurückzubekommen, verwandelt sich Wiz in eine hüpfende Kugel und die Katze in den Catellite – den Katzensatelliten. Warum, weiß man nicht so genau. Aber der Kugelmagier muss nun gesteuert werden und Catellite sammelt die fehlenden Farben ein.

Das klingt auf dem Papier ziemlich doof. Allerdings haben Jon Hare und Chris Yates von Sensible Software (später *Microprose Soccer*, *Cannonfodder*) so herausragende Arbeit geleistet, dass *Wizball* zu Recht zu den besten C64-Spielen aller Zeiten gerechnet wird. Im Kern ist es ein von *Gradius* inspirierter Shooter, in dem der Spieler seine Kugel nach rechts oder links steuern kann, Gegner abschießt und nebenbei Farben und Extras

sammelt. Letzteres ist das, was einen Heidenspaß macht, weil es so ungemein gut gemacht ist.

Um beispielsweise Farben zu sammeln, müssen die herumfliegenden Farbkugeln abgeschossen werden. Einmal getroffen, sinken dicke Farbtropfen nach unten, die eingefangen werden müssen, bevor sie am Boden zerplatzen. Das kann aber nicht *Wizball*, sondern nur Catellite Nifta. Um sie zu steuern, hält man den Feuerknopf gedrückt, *Wizball* „friert“ fest und der kleine Satellit wird vom Joystick Richtung Farben geschickt. Doof nur, wenn Gegner kommen, die währenddessen *Wizball* unter Feuer nehmen. Die Farben sind aber dringend nötig, um die Levels zu clearn: Nur wer immer wieder genügend Grün, Rot und Blau sammelt,

schaltet den nächsten Level frei und kann Extras auf „permanent“ schalten.

Risikante Entscheidungen, ständiges Abwägen und blitzschnelle Reaktionen: Das ist es, was *Wizball* fordert und was so fesselt – neben dem noch heute farnosen Martin-Galway-Soundtrack und der nur damals grandiosen Optik. Ein Meisterwerk, das immer noch Spaß macht. Auch wenn es für heutige Schwierigkeitsgrad-Verhältnisse sackeschwer ist. *



Von Knut Gollert

DENKWÜRDIGE MOMENTE

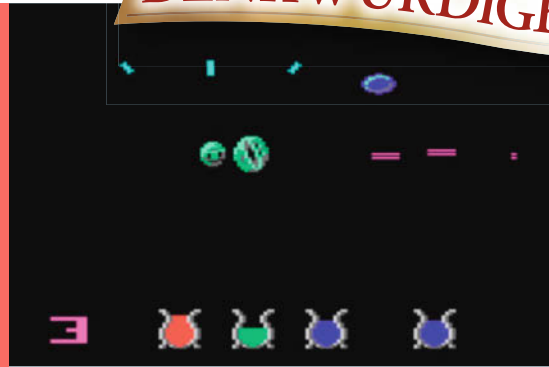
WIESO EIN KLASSIKER?



Rundes Ding

Schöne Spielidee, grandiose Umsetzung, saubere Lernkurve, einzigartiger Soundtrack und superbe Grafik: *Wizball* ist ein Meilenstein der Games-Geschichte, weil es einfach saugt war. Insgesamt und generell. Vom Highscore-Eintrag über das Handling der Kugel bis zum Gegner-Design ist *Wizball* in allen Aspekten und Bereichen eine Meisterleistung. Es sprudelt nur so vor Ideen, klugen Features und anspruchsvollen, mitunter sogar etwas gemeinen Spiel-Situationen, und es fesselte Spieler ungewöhnlich lange an das Actionspiel.

BESTER MOMENT



Einsammeln? Hauptsache Farbe!

Geschafft! Der beste Moment in *Wizball* sollte der sein, wenn endlich der rechte Farbtropf mit der richtigen Mischung gefüllt ist und der Bonuslevel startet. Ach was! Der beste Moment ist, wenn Nifta einen Schwung dicker Farbtropfen einsammelt und diese nicht alle die gleiche Farbe haben. Es überrascht immer wieder, wenn dann ein rosa, weißer oder schwarzer Tropfen dabei ist. Da wird dann gern einmal der Screen schwarz (bei schwarzen Tropfen): Man spielt blind, sieht nur Gegner und die Umgebung als kurzen Blitz, wenn man gegen Hindernisse donnert. Und bei Rosa? Da flippt Catellite Nifta aus. Hübsch!

MULTIPLAYER



Zusammengekugelt

Der normale Multiplayer-Modus von *Wizball* ist mit denen vieler anderer Zeitgenossen vergleichbar: Spieler 1 legt los. Spieler 2 darf ran, wenn Spieler 1 plattgemacht wurde. Wer am Ende dann mehr Punkte hat, gewinnt. Nicht wirklich toll. Ganz anders der Team-Modus, der ein echter Koop-Mode ist, wie wir ihn heute kennen. Hier übernimmt einer die Steuerung der Wiz-Kugel und sein Freund kümmert sich um Catellite Nifta. Das macht einen Heidenspaß, weil man sich dabei ganz vorzüglich die Schuld für zum Beispiel verfrühtes Ableben gegenseitig in die Schuhe schieben kann.

LEVELSTRUKTUR



Das Sandwich-Spiel

Wizball hat acht Levels, die es einzufärben gilt. Sie liegen übereinander, wie ein Sandwich. Über Löcher könnt ihr Levels auf- und abspringen. Oft ist es nötig, für die Lösung eines Levels gemischte Farben wie zum Beispiel Braun oder Lila zu sammeln. Während rote Tropfen in dem einen warten, lassen sich grüne oder blaue nur in anderen Levels finden. Anfangs sind nur drei Levels verfügbar. Um weitere freizuschalten, müssen in jedem jeweils dreimal die geforderten Farben gefüllt werden. Bald warten bössere Gegner und fiesere Farben (die jetzt auch zurückschießen).

NACHFOLGER



Wizkid

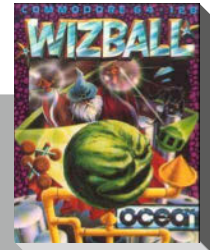
Erst 1992 erschien der *Wizball*-Nachfolger *Wizkid*, und zwar für Amiga. Leider hatte es nicht mehr viel mit dem Original zu tun, sondern versuchte sich als abgedreht-bunte Genre-Mixtur. Sensible Software hat in *Wizkid* versucht, britischen Humor mit actionreichen Levels und Adventure-Elementen zu vermengen. Das wurde optisch sehr schick verpackt, konnte aber weder Presse noch Spieler überzeugen. Zu sehr wiederholten sich Rätsel und Witze, als dass die Jagd nach den entführten Eltern von *Wizkid* (Papa Wiz und Mama Wizball) dauerhaft hätte Spaß machen können.

REMAKE



Wizball für Windows & MacOS

Wer *Wizball* noch heute spielen will und eine etwas zeitgemäßere Präsentation bevorzugt, kann auf das Remake zurückgreifen, das Graham Goring und ein paar seiner Freunde auf die Beine gestellt haben. Sie haben versucht, das C64-Original möglichst eins zu eins umzusetzen und nur Grafik und Sound aufzupolieren. Das funktioniert ganz gut, auch wenn der ursprüngliche Charme nicht wirklich transportiert werden konnte. Das Projekt können Interessierte unter <http://retrospec.sgn.net> besuchen.



FAKTEN

- » **PLATFORM:** C64 (ORIGINAL), ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC, AMIGA, ATARI ST
- » **PUBLISHER:** OCEAN
- » **ENTWICKLER:** SENSIBLE SOFTWARE
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1987
- » **GENRE:** SHOOT-EM-UP

Was die Presse sagte ...



ASM 9/87: 10/12

»Der Spielablauf weicht entsprechend von vielen Programmen dieser Tage ab und wird ebenfalls reich belohnt.« (Ulrich Mühl)

Happy Computer 8/87: 92%

»Das Prädikat »Spitzenklasse« verdient sich *Wizball* nicht zuletzt auch wegen Grafik und Sound. Vor allem die Grafik ist schlichtweg eine Wucht.« (Heinrich Lenhardt)

Was wir denken

Wizball kann spielerisch auch heute noch überzeugen, und das hat nicht allzu viel mit historischer Verklärtheit zu tun. Es spielt sich, so man sich drauf einlässt, immer noch gut. Und im Gegensatz zu vielen anderen 8-Bit-Titeln ist *Wizball* optisch und akustisch immer noch stilvoll.

MAKING OF...

ZAK MCKRACKEN

AND THE ALIEN MINDBENDERS



Man nehme einen frustrierten Boulevard-Reporter und schicke ihn auf eine humorvolle Reise voller Mystik und Aliens um den gesamten Globus. LucasArts' Adventure *Zak McKracken* ist Kult! **Retro Gamer** sprach mit den Designern David Fox und Matthew Kane über Sushi und Verdummungssignale.

FAKTEN



» PUBLISHER: LUCASFILM GAMES

» ENTWICKLER:
DAVID FOX, MATTHEW KANE

» ERSCHIENEN: 1988

» PLATTFORM: C64, AMIGA,
ATARI ST, PC, FM TOWNS

» GENRE: ADVENTURE

Der Journalist Zak ist alles andere als glücklich mit seiner Situation. Das Boulevard-Magazin *The National Inquisitor*, für das er arbeitet, ist ein reines Schundblatt. Sein Zwei-Zimmer-Apartment in San Francisco könnte eine Renovierung gebrauchen. In seinen Träumen sieht das anders aus. Dort ist er der Autor eines Romans, der den Pulitzer-Preis gewinnt. Er hat zudem mysteriöse Visionen von Aliens, dem Mars – und einer Frau. Nicht schlecht, ist das einzig weibliche Wesen in Zaks echtem Leben doch sein Goldfisch Sushi. Als er die Frau am nächsten Tag im TV wieder sieht, ist die Sache allerdings klar: Zak muss der Sache auf den Grund gehen.

Zak McKracken war nach *Maniac Mansion* das zweite Point-and-Click-Adventure von Lucasfilm Games, das mit Hilfe der SCUMM-Engine umgesetzt wurde. Anders als Ron Gilberts Klassiker führte das 1988 veröffentlichte Spiel aber nicht nur an einen Schauplatz, sondern zu diversen Orten auf der ganzen Welt. Mysterien der Menschheit spielten dabei immer eine wichtige Rolle, in Stonehenge oder bei den Pyramiden von Giseh sucht Zak nach mächtigen Artefakten für das Skolarische Gerät.

Diese Apparatur ist wichtig. Denn sie ist die einzige, mit der Zak die sonderbaren Aliens aufhalten kann, die die Menschheit mittels Verdummungssignalen über das Telefonnetz unterjochen wollen. Die abgefahrene Geschichte haben wir David Fox zu verdanken. Er war einer der ersten Mitarbeiter von Lucasfilm

Games und war zuvor unter anderem an der Flugsimulation *Rescue On Fractalus* beteiligt, bevor er sich den Adventures zuwandte. Sein erstes Adventure war *Labyrinth*, das eine Adaption von Jim Hensons gleichnamigen Film war. David hatte auch bei vielen späteren Klassikern von Lucasfilm die Hände im Spiel. So half er beim Scripting von *Maniac Mansion*, war Projektleiter bei *Zak* und Co-Designer bei *Indiana Jones and the Last Crusade*. Wir fragen David, wo er sich mit dem Adventure-Virus infiziert hat.

„Meine Frau Annie und ich besuchten in den späten 70ern das Marin Computer Center“, antwortet er. „Das war eine gemeinnützige Einrichtung, wo man Computer für 1,50 Dollar pro Stunde mieten konnte. Die meisten Leute nutzten die Rechner zum Spielen. Wir nahmen uns eine Reihe aktueller Games vor, darunter die Adventures von Scott Adams.“ Infolgedessen kontaktierte David Scott, um zu fragen, ob er Portierungen für andere Plattformen wie den Apple II in Betracht zog. Scotts Spiele gab es zu dieser Zeit nämlich nur für Tandys TRS-80. Scott schlug David vor, die Ports selbst in Angriff zu nehmen. „Um die Spiele zu portieren, nahm ich sie auseinander, konnte genau sehen, was Scott gemacht hatte und ihn sogar auf Bugs hinweisen, wenn ich welche fand“, erläutert er.

Schon bald fand David den Weg zu Lucasfilm: „Vom Zeitpunkt meiner Bewerbung bis zur Zusage vergingen etwa zwei quälend lange Monate. Als ich den Anruf mit der Nachricht meiner Anstellung bekam, war ich so aufgeregt, dass ich buchstäblich in unserem Wohnzimmer auf und ab sprang. Wenige



» Die Zeitungs-Imitation des National Inquisitor aus der Original-Box.



» Kein schlechter Arbeitsplatz: die Skywalker Ranch.

Stunden später wurde mir klar, dass ich nie gefragt hatte, was ich verdienen würde.“

Auf *Fractalus* und *Labyrinth* folgte die Beteiligung an einem Meilenstein des Adventure-Genres. „Ron Gilbert wusste, dass ich gerade nichts zu tun hatte“, blickt David zurück. „Er fragte mich, ob ich einen Teil des Scripts für *Maniac Mansion* machen könne und meinte, das dauere nicht länger als einen Monat oder so. Das klang nach viel Spaß, also machte ich mit. Am Ende brauchten wir dann deutlich länger, aber es war toll, Scripts zu schreiben, einen guten Teil des Gameplays zu programmieren und diese neue Art, Adventures zu designen und umzusetzen, zu erlernen.“

Was David damit meint, ist Ron Gilberts wegweisendes Tool SCUMM, das eine Spiel-Engine und leicht zu handhabende Programmiersprache verband. Es lag nahe, dass David SCUMM für sein nächstes Projekt einsetzen würde. Er wollte sich so den lange gehegten Wunsch erfüllen, seine eigene Philosophie stärker einfließen zu lassen. „Ich wollte ein Spiel mit New-Age-Ansatz machen. Das hatte mich interessiert, so lange ich denken kann. Als Kind liebte ich Science-Fiction, Übernatürliches und UFOs. Ich wollte irgendwie all das in einem Spiel haben, auch etwas Erhebendes, Unterhaltsames und Lustiges.“ Davids erstes Konzept mit diesem Grundsatz war *Ancient Astronauts*, das die Themen und viele der Schauplätze mit *Zak* gemein hatte, beim Humor aber noch anders gelagert war.

MAKING OF: ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS



» [PC] Das deutsche Fan-Adventure *Zak McKracken: Between Time and Space* war sieben Jahre lang in Entwicklung.



» [C64] Zaks Schlafzimmer inklusive Goldfisch Sushi.

BETWEEN TIME AND SPACE

Die anhaltende Popularität von *Zak McKracken* überrascht selbst die Macher. David erhält zu *Zak* mehr Fanpost als zu allen anderen Spielen, die er bei Lucasfilm entwickelte, zusammen. Ein Indikator für die große Anhängerschaft sind die diversen inoffiziellen Fan-Fortsetzungen. Das erste fertiggestellte Projekt war Lucasfan Games' *New Adventures Of Zak McKracken*, das direkt ans Ende des Originals anknüpft. Andere Projekte sind *Zak McKracken And The Alien Rockstars* und *Zak McKracken And The Lonely Sea Monster*. Das hochwertigste und beste Fanadventure, *Zak McKracken: Between Time And Space*, erschien 2008 nach gut sieben Jahren Entwicklungszeit beim deutschen Studio Artificial Hair Bros.

Anders als viele andere Fanadventures verfügt *Between Time And Space* über eine vollständige Sprachausgabe, wofür bekannte deutsche Sprecher wie Engelbert von Nordhausen ihre Dienste kostenlos zur Verfügung stellten.

Die Handlung des Spiels beginnt in der Nacht des 27. Juli 2009, wobei Zak als blinder Passagier an Bord einer russischen Frachtmaschine ist, die von Aliens geentert wird. Ähnlich wie im Original hält Zak das zunächst für einen Traum, als er am nächsten Morgen in seinem Bett erwacht. Die Beule an seinem Kopf spricht jedoch eine andere Sprache.

„Das Konzept war von Anfang an Comedy“, versichert uns David. „Was sich geändert hat, war der Grad und die Art des Humors. Ron hat mir geholfen. Nachdem er den ersten Teil meines Designdokuments gelesen hatte, in dem der Humor noch subtiler war, riet er mir, das Spiel abgedrehter zu machen. Wir setzten uns mit den anderen Designern zusammen, angeführt von unserem General Manager Steve Arnold. Wir änderten ein paar Dinge. Der Name des Hauptcharakters wechselte von Jason zu Zak McKracken, wobei wir Namen kombinierten, die wir im Telefonbuch von Marin County fanden. Anstelle einer normalen Tageszeitung arbeitete Zak nun für ein Boulevard-Blatt. Das ermöglichte uns besser, verrückten Kram wie Elvis in einem Raumschiff einzubauen.“ Die Verbindung zur Rockmusik kam über den Untertitel *Alien Mindbenders* hinein, der eine Anspielung auf Bowies Album *Ziggy Stardust And The Spiders From Mars* war.

„Ich wollte, dass das Spiel globale, nein, multi-globale Ausmaße hat“, erklärt David. „Ich denke, einer der Gründe, weshalb Ron *Maniac Mansion* an nur einem Schauplatz spielen ließ, war schlicht, damit die Spieler nicht ständig mit „Du kannst da nicht hingehen“-Schildern konfrontiert wurden. Ein abgeschlossener Schauplatz in Form eines Gebäudes war dort sinnvoll. Ich wollte mein Spiel aber offener gestalten.“ ▶



DER MIT DEN TIEREN REDET

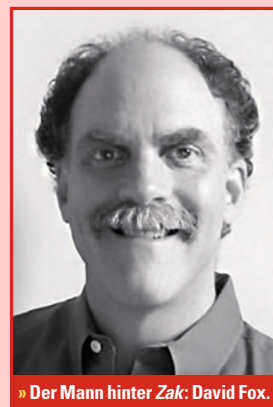
Eine der beklopptesten Ideen in *Zak McKracken* ist die Fähigkeit des Helden, seine Gedanken mit denen von Tieren zu verschmelzen. Die Bewusstseinsübertragung zu Zaks Goldfisch Sushi oder einem Yak sind ziemlich witzig, auch wenn der Begriff spirituelle Erfahrung es nur begrenzt trifft, wenn ihr mit dem tibetischen Rind nicht viel mehr als kauen könnt.



» [C64] Der große rote Pfeil im Pfandhaus ist wichtig!



» Zak McKrackens großartiges Cover-Artwork von Sam & Max-Schöpfer Steve Purcell.



» Der Mann hinter Zak: David Fox.



» [Amiga] Zak reiste rund um die Welt.

ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

RESCUE ON FRACTALUS!

SYSTEM: ATARI 8-BIT

JAHR: 1984

MANIAC MANSION

SYSTEM: DOS

JAHR: 1987

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (IM BILD)

SYSTEM: AMIGA 500

JAHR: 1990

DAY OF THE TENTACLE

SYSTEM: DOS

JAHR: 1993



► Davids Idee war, den Spieler die um die Welt verteilten Schauplätze per Flugzeug bereisen zu lassen. Die Kosten dafür ließ man im Spiel von der sogenannten Cash-Card abbuchen. „Wir mussten die Grenzen so ziehen, damit es sich anfühlt, dass du machen kannst, was du willst“, erinnert sich David. „Wenn man beider Adventures gegenüberstellt, war *Zak* nicht viel größer als *Maniac Mansion*, besonders nicht, wenn man all die Pseudo-Räume nicht mitzählt, die wir für die Labyrinth im Spiel nutzten.“

Zusammen mit ein paar obskuren Rätsellösungen und der Möglichkeit, die Cash-Card schnell überlasten zu können (sofern ihr noch nicht wisst, wie man im Spiel die Lotterie gewinnt), waren die Labyrinth eines der am meistkritisierten Features von *Zak*. Mit einer Originalversion des Spiels kam man in jedem Fall weiter. In der Packung befand sich eine Imitation der Inquisitor-Zeitung mit Lösungshinweisen.

Um die Zeit von *Zak* herum zog Lucasfilm von den Büros in San Raphael in George Lucas' berühmte Skywalker Ranch um. „Ich liebte es auf der Ranch zu arbeiten“, schwelgt David in der guten alten Zeit. „Wenn wir nicht gerade in der Crunch-Time waren, konnten wir lange Spaziergänge oder Fahrradtouren machen, zusammen essen, auf der Couch vor dem Kamin sitzen... In der Crunch-Time war ich irgendwo im stillen Kämmerlein eingeschlossen. Zu dieser Zeit wusste ich manchmal nicht, wo ich war.“

Als Teil der Lucas-Imperiums eignete man sich auch ein wenig *Star Wars*-Humor an. „Am Anfang hatte jeder ein schnödes CRT-Terminal an seinem Platz, das jeweils mit einem von mehreren VAX-Minicomputern verbunden war. Sie waren alle nach Planeten aus *Star Wars* benannt. Wir nannten unseren „Kessel“, nach dem Dialog im ersten Film, wo Han Solo sagt, er habe den Kessel-Flug in weniger als zwölf Parsecs bewältigt.“



Kessel hatte was Lustiges und Verbotenes, bekannt ist er als Gefängnisplanet und für eine der größten Minen-Abbau-Operationen. Das schien unsere eigene Respektlosigkeit und unseren Frohsinn gut zu treffen.“

David Fox fährt fort: „Später bekamen wir Workstations von Sun Microsystems, die auf Unix liefen. Darauf haben wir das Coding gemacht und darauf lief auch der SCUMM-Compiler. Damit konnten wir für *Maniac Mansion* und *Zak* den Code direkt auf den C64 übertragen. Zu der Zeit machten wir *Last Crusade*. PCs waren leistungsfähig genug, weshalb wir auf denselben Rechnern entwickeln konnten, auf denen es laufen sollte.“

Die original C64-Version von *Zak McKracken* bot einen großartigen, von Co-Designer Matthew Kane komponierten Soundtrack. „Ich bin nicht sicher, woher ich meine Inspiration für das Hauptthema nahm“, erzählt Matthews. „Aber vieles andere war von populärer und klassischer Musik inspiriert oder geklaut. Die Flughafen-Musik war eine Mischung aus John Denvers *Leaving On A Jet Plane* und Brian Enos *Music For Airports*. Die Musik auf dem Mars ist eine schiefe Version des Titels *Mars* aus *The Planets*. Ich musste die Musik in *Zak* mit Hilfe des schwerfälligen Noten-Editors des C64 einbauen. Die Aufzeichnung des Original-Themas [hier verfügbar <http://lamaweb.com/zak/>] fand mit Synthesizern statt. Das auf dem Commodore nachzubilden war eine echte Herausforderung.“

Ron Gilbert fungierte als inoffizielles drittes Mitglied des Entwicklerteams von *Zak*. Während der Entstehung des Spiels verbesserte er ständig den SCUMM-Interpreter. Die Flexibilität und Benutzerfreundlichkeit von Rons Scripting-Tool ermöglichten den Designern, sich auf narrative Herausforderungen zu konzentrieren statt auf programmtechnische. „David und ich schrieben den ganzen Original-Code in SCUMM, was die beeindruckendste Programmiersprache ist, mit der



ich je gearbeitet habe“, beteuert Matthew. „In vielerlei Hinsicht war es mehr wie das Schreiben eines Filmdrehbuchs statt das eines Computerprogramms. Meine damalige Freundin Leslie wusste nichts übers Programmieren, aber sie las die Ausdrücke des Codes und lachte über die Witze.“

„Es war viel einfacher zu benutzen als alles, was wir vorher hatten“, pflichtet David ihm bei. „Ich mochte diese pseudo-englischen Befehle sehr, mit deren Hilfe wir Dinge in Zak passieren lassen konnten. Das fühlte sich fast so an, als wenn wir einen Film schreiben und die Engine genau das macht, was wir wollten. Ganz anders als bei *Labyrinth*, das viel mehr von Hand programmiert worden war.“

Zak verkaufte sich letztlich nicht so gut wie das extrem erfolgreiche *Indiana Jones And The Last Crusade*. Für David bleibt es aber der persönliche Favorit unter allen Grafik-Adventures, an denen er bei LucasArts arbeitete: „Das liegt daran, dass es das einzige Projekt war, bei dem ich die volle Kontrolle über Handlung, Witze und alles darin hatte.“ Auf die C64-Version folgten verbesserte Portierungen mit höher aufgelösten Hintergrundgrafiken und Charakteren für Amiga, Atari ST und PC. Die beste Fassung war die japanische 256-Farben-Version für FM Towns, die zudem den Soundtrack in CD-Qualität und ein großartiges, Anime-artiges Cover bot.

Erstaunlicherweise schien Zak beim europäischen Publikum viel besser anzukommen als in den Staaten, insbesondere in Deutschland fand es viele Fans. Es ist auch kein Zufall, dass

MÄDCHEN VOM MARS

Bemerkenswert an *Zak McKracken* ist auch das weibliche Charaktertrio, dessen Kontrolle ihr später in der Mars-Mission übernimmt. Ähnlich wie in *Maniac Mansion* wechselt ihr frei zwischen den drei Damen hin und her. „Wir konnten so Rätsel entwickeln, für deren Lösung man mehr als eine Figur braucht, die quasi unmöglich mit nur einem Charakter geknackt werden können“, erzählt Matthew.

Jeder der weiblichen Charaktere basierte auf den besseren Hälften der Programmierer. Zaks Traumfrau und Chefin der archäologischen Gesellschaft im Spiel war nach Davids Frau Annie benannt; der Nachname Larris war ihr Mäd-

chenname. Hinter Melissa China und Leslie Bennet stecken die Freundinnen von Ron Gilbert und Matthew Kane. Matthews Freundin Leslie Edwards taucht auch als Testerin in den Credits auf. „Melissa studierte Chinesisch, sprach es fließend und reiste viel nach China“, erklärt David. „Der einzige, der

mehr über sie weiß, ist Ron. Ich glaube, sie haben sich getrennt, noch bevor Zak in den Handel kam.“ Leslie schien ihre Haarfarbe jedes Mal zu wechseln, wenn sie ihren Astronautenhelm auszieht. Offenbar kein Zufall, wie uns die echte Leslie (links im Bild) verrät: „Ich habe meine Haare praktisch jede Woche anders gefärbt.“

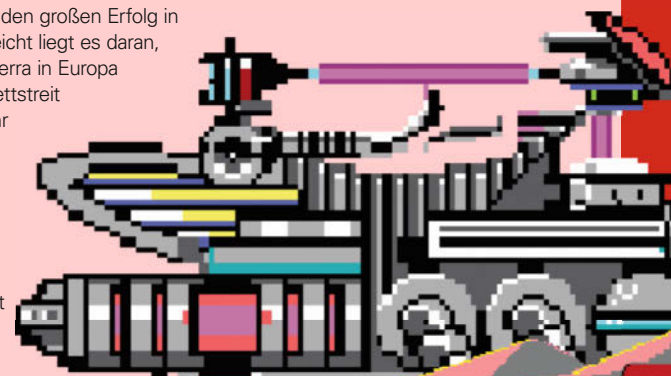


» Wir schrieben den ganzen Original-Code in SCUMM, der besten Programmiersprache, mit der ich je arbeitete. «

MATTHEW ÜBER DIE PROGRAMMIERUNG VON ZAK

eines der aufwendigsten und besten Fan-Adventures, *Zak McKracken: Between Time And Space*, von einem deutschen Team stammt. Das exzellente Web-Archiv zaksite.com hat ebenfalls europäische Betreiber.

David gibt zu, dass er sich vom anhaltenden Interesse an seinem Spiel geschmeichelt fühlt. Für den großen Erfolg in Europa hat er auch eine Erklärung: „Vielleicht liegt es daran, dass unser damaliger Hauptkonkurrent Sierra in Europa wenig Präsenz gezeigt hat. Ohne den Wettstreit mit ihnen konnten unsere Spiele viel mehr Aufmerksamkeit bekommen. Wir haben außerdem alles dafür getan, dass unsere Übersetzungen richtig gemacht werden, sie den Humor des Originals erhalten, von Muttersprachlern erstellt werden und dieselbe Qualität haben wie die englische Version. Vielleicht passte meine Art des Humors aber auch einfach besser zu den Europäern...“





» Geoff Crammond



» Chris Hülsbeck

CE64

INHALT

- 174 Geniale Pioniere
- 176 Made in Germany
- 184 Chris Hülsbeck
- 190 Access Software
- 196 Kingsoft
- 202 Geoff Crammond
- 210 Hewson Consultants
- 216 System 3
- 222 U.S. Gold



» Mark Cale



» Mike Male

GENIALE PIONIERE

Die Macher



Heutige Spiele stammen meist von Konzernen – in den 80ern hingegen werkten oft Ein- und Zweimann-Teams an späteren Klassikern. Wir stellen Einzelkämpfer, Studios und Publisher vor, die merklichen Einfluss auf die Commodore-64-Ära hatten.

Es dauerte in den 80ern selten Jahre, sondern nur Monate, bis das nächste Spiel fertig war. Der Kreativkopf war oft auch der Hauptprogrammierer, allenfalls Grafik und Sound ließ man gerne extern produzieren. Hinter manchem klangvollen Studio-Namen verbarg sich kaum eine Handvoll Kreativer. Die Computerspiele waren jung, die Firmen auch, die Chancen riesig – kein Wunder, dass damals große Namen geboren wurden, sei es auf der Entwickler- oder der Studio-Seite.



Beispiel 1: Andrew Braybrook.

Elf kommerzielle Spiele hat der Brite entwickelt, die ersten sechs davon auf dem C64 (die übrigen auf Amiga). Und was für Spiele das waren! *Gribbly's Day Out* (siehe auch Spieleteil) war eher noch ein Gesellenstück, doch mit *Paradroid* (ebenfalls weiter vorne im Heft), *Uridium* und *Alleykat* folgte ein Großwerk dem anderen, und auch *Morpheus* und *Intensity* waren gelungen. Eines waren seine Spiele nie: schwer zu kapieren. Etwas anderes waren sie aber noch weniger: leicht zu lösen. Ob es die 16 Schiffsdecks waren, die man als wandelfähiger Droid 001 in *Paradroid* (durch Ballern oder Hektik-Puzzles) freiräumen musste, oder die 15 Weltraum-Trägerschiffe, die es in *Uridium* von verteidigenden Jägerstaffeln und Geschütztürmen zu säubern galt – ohne Geschick, Geduld und Leidenschaft kam man nicht weit. Als bedingt leidensbereit zeigte sich Braybrook selbst: Als sein Arbeitgeber Graftgold (der seinem Programmierkollegen und Freund Steve Turner gehörte) 1996 pleite ging, verließ er die Spielebranche.

Beispiel 2: Rob Hubbard. Der 1955 geborene Brite ist wohl jedem C64-Fan ein Begriff. Und



wem der Name nichts sagt, der hat garantiert diverse Musikstücke von ihm gehört. Etwa die von *International Karate*, *Monty on the Run*, *Thrust* oder, ewiger Gassenhauer, *Commando*. Dutzende von Computerspielen vertonte Hubbard, die meisten im Zeitraum von 1984 bis 1988, bevor er so etwas wie der Sound-Chef von Electronic Arts wurde. Hubbard arbeitete so gut wie immer auf dem C64, übertrug seine Stücke aber teils auch auf andere Plattformen – was aufgrund der charakteristischen Eigenheiten des SID-Chips nicht immer einfach war. Die meisten Stücke komponierte und programmierte er binnen einer Woche. Und wenn es schneller gehen musste, ging es auch schneller. Zu sehen und hören war er zuletzt etwa in der 2014er Reportage *From Bedrooms to Billions*.



Beispiel 3: Dan(ny) Bunton.

Mit 33 Jahren gründete der US-Amerikaner Dan Bunton 1982 Ozark Softscape. Für EA schuf er einige der größten Klassiker der Heimcomputer-Ära. Auch wenn er seine frühen Spiele auf Atari 800 entwickelte, folgte jeweils kurz darauf die C64-Fassung. Das ebenso simple wie geniale Multiplayer-Wirtschaftsspiel *M.U.L.E.* erschien 1983 und inspirierte Sid Meier und Will Wright (letzterer widmete Bunton später *Die Sims*) zu eigenen Großtaten. Auch das Amerika-Erkundungsspiel *Seven Cities of Gold* war mit seiner riesigen, zufallsgenerierten Karte wegweisend; der erfolgreiche Quasi-Nachfolger *Heart of Africa* erschien nur für C64. *Command H.Q.* war 1990 eines der ersten Echtzeit-Strategiespiele, der Nachfolger *Global Conquest* bot 1992 einen der ersten Online-Multiplayer-

Modi. Im gleichen Jahr entschied sich der Vater von drei Kindern, nach der dritten gescheiterten Ehe, zur Geschlechtsumwandlung und wurde zu Danielle Bunton Berry. Später bereute sie diesen Schritt und wünschte sich, besser beraten worden zu sein. Danny Bunton starb am 3. Juli 1998 an Lungenkrebs.



Beispiel 4: Jeff Minter.

Wirklich große Hits hat der Brite eigentlich nie zustande bekommen. Und doch war sein Studio Llamasoft eine der C64-Konstanten der 80er Jahre. Bei einem Jeff-Minter-Spiel konnte man immer sicher sein, dass es a) völlig abgedreht war, b) Lamas darin auftauchten (und sei es nur im Hauptmenü) und c) in der Highscore-Liste PNK-FLYD stand. Letzteres ein subtiler Hinweis auf die von ihm hochgeschätzten Pink Floyd, denen er (zusammen mit Genesis) eigenem Bekunden nach seine geistige Gesundheit verdankte. Auch ein Level in *Revenge of the Mutant Camels* heißt exakt wie ein experimentelles Floyd-Frühwerk: *Careful with that Axe, Eugene*. Minter entwickelt immer noch Spiele und postet als Twitter-User @llamasoft_ox Fotos von Schafen, Lamas und Brettspiel-Abenden.

All diese Macher oder auch nur die wichtigsten hier in eigenen Artikeln vorzustellen, ist schon aus Platzgründen nicht möglich. Für diesen Heftteil haben wir aus älteren Retro-Gamer-Ausgaben vor allem Firmen-Archive zu bekannten C64-Publishern und -Studios herausgesucht. Außerdem bringen wir zwei ausgewählte „Auf dem Sofa“-Folgen: Einmal mit dem großen **Geoff Crammond** und außerdem mit **Chris Hülsbeck** – der sich hinter Soundmagiern wie **Martin Galway** oder eben Rob Hubbard nicht verstecken muss.

MADE IN GERMANY

Die 1980er Jahre

**Münster a. d. Ruhr
Blue Byte**
1988 (2001 übernommen)
Originalspiele: 25
Erfolge: Great Courts
(1989), Battle Isle (1991),
Die Siedler (1985)

**Bodum
Star Byte**
1988-1993
Originalspiele: 25

**Eutin
Software 2000**
1987-2001
Originalspiele: 40
Erfolge: Bundesliga
Manager (1989)

**Hannover
Reline**
1987-1992 (2002)
Originalspiele: 15
Erfolge: Off Imperium
(1989), Bing! (1991)

**Gütersloh
Ariolasoft**
1983-1989
Originalspiele: 50
Erfolge: Kaiser (1985),
Hanse (1986)

**Gütersloh
Thalion**
1988-1994
Originalspiele: 20
Erfolge: Airbus (1991),
Amberstar (1992)

**Gütersloh
Magic Bytes**
1987-1989
Originalspiele: 20
Erfolge: Have A N.C.E.
Day (1987)

**Frankfurt a.M.
Demonware**
1988-1991
Originalspiele: 10

**Aachen
Kingsoft**
1988-1989
Originalspiele: 70
Erfolge: Space Pilot
(1989), Entertainer
Mine (1987)

**Düsseldorf
Rainbow Arts**
1985-1995
Originalspiele: 50
Erfolge: Turrican 2
(1991), Mad TV
(1991)

HISTORISCHE HÜRDEN

Zu Beginn der deutschen Computerspiel-Geschichte, in den 70er und 80er Jahren des vorigen Jahrhunderts, ist Deutschland noch in West und Ost geteilt. Die Schwäche der deutschen Spielentwicklung spiegelt damals die Defizite im Bereich anderer Unterhaltungsmedien: Auch beim Film, in der Popmusik und beim Comic bleibt Deutschland im internationalen Vergleich zurück – sei es bei Reputation, Vernetzung oder Markterfolg.

Die deutsche Unterhaltungs- und Kulturindustrie hinkt ab der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts: Nach nationalsozialistischer Gleichschaltung und Zweitem Weltkrieg sind viele Künstler, Schriftsteller, Musiker und Filmschaffende tot, ausgewandert oder verstummt. Die Lücke füllen in den 50er und 60er Jahren die Besatzungsmächte mit ihrer Popkultur. Obwohl es in der Populärmusik in den 70ern und 80ern einige wegweisende deutsche Bands wie Kraftwerk gibt, ist der deutsche Anteil am Unterhaltungsweltmarkt gering. Den deutschen Spieleentwicklern fehlt der kreative Boden, den zum Beispiel der Comic unter das französische Videospiel legt. Die britischen Game Designer haben unter anderem Tolkien als Fundament, die nordamerikanischen Asimov, Hollywood und Marvel.

Ein Beispiel: Der deutschstämmige jüdische Ingenieur Ralph Baer flieht 1938 in die USA und erfindet Ende der 60er Jahre für die US-Firma Magnavox das Telespiel; 1972 kommt die „Konsole“ Magnavox Odyssey auf den Markt. Magnavox' zweiter Lizenznehmer wird der deutsche Hörgerätebauer Interton, der Ende der 70er Jahre Hardware und Spiele produziert. Dann aber verliert Deutschland den Anschluss an die internationale Entwicklung, interaktive Unterhaltung wird für lange Zeit fast ausschließlich nach Deutschland importiert, nicht dort produziert.



» Spielepionier Ralph Baer wurde unter anderem von Präsident Bush für sein Lebenswerk ausgezeichnet.

Die 1980er Jahre waren auch in Deutschland die Pionier- und Goldgräberzeit der Computerspiele. Vor allem auf Homecomputern, nicht auf Konsolen wurde hierzulande programmiert. Zur wichtigsten Plattform wurde bald der Commodore 64.

MADE IN GERMANY



» Die ersten (und für lange Zeit letzten) deutschen Videospiele entstehen Ende der 70er Jahre für die Interton-Konsole.

Auf der Suche nach einer Tradition der Computer- und Videospielentwicklung in Deutschland: Nimmt man die internationale Rezeption und Meinung, scheint es nicht so, als ob unsere Industrie eine erinnerungswürdige Geschichte hätte, im Gegenteil.

Im November 2012 präsentierte das Nachrichtenmagazin *TIME* die 100 besten Videospiele aller Zeiten: Zwischen US-Spielen von *Pong* (1972) bis *Arkham Asylum* (2012) finden sich viele japanische und englische Titel, dazu die finnischen *Angry Birds* sowie *Tetris*. In den Top 100 Games des Fachmagazins *IGN* wiederum ist fast die Hälfte der gekürten Spiele japanisch; ein Drittel amerikanisch. Neben kanadischen Spielen ehrt das internationale Kritikerteam immerhin drei französische Titel, nennt aber keinen, an dem ein deutscher oder österreichischer Entwickler beteiligt war.

Die Top 100 Games of All Time der englischen *EDGE* schließlich geben einen besseren Blick auf Europa: Nur 20 US-Titel schaffen es auf die Liste, über die Hälfte der *EDGE*-Besten kommt aus Japan, ein Viertel aus EU-Produktion. Schweden ist mit zwei Spielen vertreten, das „türkische Unternehmertum in Deutschland“ (FAZ) immerhin mit einem Titel: die internationale Koproduktion

Far Cry entstand bei der Firma Crytek in Coburg. Ohne kreative Migranten (Crytek wird 1999 von drei türkischen Gastarbeitersöhnen gegründet) wäre die deutsche Top-100-Ernte gleich Null.

Nun mag diese geringstmögliche Ausbeute zu einem Teil daran liegen, dass viele deutsche Spitzentitel die speziellen Vorlieben der hiesigen Spielefans adressieren, man denke nur an das Aufbauspiel-Genre. Dennoch stellt sich die Frage: Warum ist Deutschland zwar einer der wichtigsten Endkunden-Märkte für Computerspiele, stolpert jedoch bei der Entwicklung hinterher, statt seinem Ruf als Exportweltmeister gerecht zu werden? Nicht nur gegenüber den Game-Giganten USA und Japan, sondern auch im Vergleich mit England und Frankreich wirken unsere Computerspiel-Jahrzehnte wenig ergiebig. Die Designer und Produzenten im Nachbarland Frankreich emanzipieren sich beim Schritt von den 80er in die 90er Jahre, einst belächelte Firmen wie Infogrames, Titus und Ubisoft werden zu internationalen Größen. Von den deutschen Spielverlagen der doch so glorreichen

chen C64- und Amiga-Ära schafft es dagegen keiner auf den PC- und Konsolen-Weltmarkt.

Heimische Hardware für den Nachwuchs

Weil Entertainment in Deutschland in den Augen vieler kein seriöses Geschäft ist, fertigen deutsche IT-Firmen zwar Hardware für Wissenschaft und Büros, verpassen aber den Bau von Heim-, Spiel- und Hobby-Computern. Japanische, englische und französische Programmierer üben Anfang der 80er Jahre auf nationalen Plattformen, werden von System- und Chip-Herstellern wie Acorn (heute ARM), Sinclair, Philips und Thomson unterstützt, die auch eng mit dem Bildungssektor koope- ▶



» 8-Bit-Pioniere: Kingsoft-Chef Fritz Schäfer (rechts) im Gespräch mit Origin-Mitgründer Richard Garriott. Beide verkaufen ihre Firmen später an EA.



FIRMEN-CHECK KINGSOFT

Deutschlands erster professioneller Verlag für Computerspiele debütiert mit der Schachsimulation *Grandmaster* und steht 1984 mit *Space Pilot* (C64) und *Bongo* (VC 20) gleich zweimal in den britischen Charts. Auch wenn Kingsoft diesen Erfolg nicht mehr wiederholen kann, bleibt die Firma über die 80er Jahre ein führender Hersteller für Commodore-Spiele, der selbst die erfolglosen C16/plus4-Computer mit starken Originalen wie *Winter Olympiade* unterstützt.

Da Kingsoft nicht intern, sondern von freien Programmierern entwickeln lässt und deren Namen auf Verpackung und Anzeigen

nennt, gilt die Firma als gute Adresse für deutsche Talente. Den größten Kingsoft-Hit produziert Volker Wertich (der später mit *Die Siedler* berühmt wird) 1987 mit seiner *Boulder Dash*-Hommage *Emerald Mine*. Lizenzen erwirbt Kingsoft kaum; Ausnahme ist das Plattformspiel *Hägar*, nach dem gleichnamigen US-Zeitungscomic. In den 90er Jahren hat Kingsoft kaum noch Marktbedeutung, wird 1995 vom Electronic Arts übernommen und in dessen Vertriebsnetz eingegliedert.



» [C64] Der Time Pilot-Klon Space Pilot ballert sich 1984 in internationale Charts. Dem Rezept „geklauter Idee, brillante Technik“ folgen deutsche Entwickler bis in die 90er.



FIRMEN-CHECK ARIOLASOFT

Die Bertelsmann-Tochter Ariola vermarktet Atari-Module und wagt sich 1984 mit Eigenproduktionen sowie Software angloamerikanischer Firmen auf den boomenden Computermarkt. Flankiert wird das deutsche Geschäft von einer UK-Zweigstelle, die mit miesen Z80-Versionen früherer EA-Titel startet, sich mit Spielen von Tony Crowther und Chris Sawyer bessert und 1988 wieder dichtmacht.

Deutsche Spiele vermarktet Ariolasoft professionell, steckt familien-taugliche Abenteuer in quadratische Schachteln und bewirbt sie ganzseitig und in Farbe. Friedliche Spiele mit Denkanpruch stehen im Mittelpunkt der schnell versickernden Produktion. Ariolasoft lässt von externen Partnern entwickeln, rekrutiert im Gegensatz zu Kingsoft aber nicht Code-Freaks, sondern Erzähler und Designer ohne technischen Ehrgeiz – die Spiele sind oft in BASIC, nicht Maschinencode geschrieben, meist ohne Animation oder Effekte. Mit Mythos veröffentlicht Ariola das Debüt des RPG-Designers Karsten Köper und feiert mit der simplen Aufbausimulation *Kaiser* einen 8-Bit-Erfolg, danach mit den historischen Handelsspielen von Ralf Glau, *Hanse* (1986) und *Vermeer* (1988).

Eine der letzten Produktionen ist das Horror-Adventure *Ooze* des späteren Attic-Gründers und DSA-Programmierers Guido Henkel. Nach 1989 wurstelt die Firma als United Software weiter, ruft mit der Art Edition ein kurzlebige Familien-Label ins Leben, finanziert Thalion und wird schließlich von Microprose übernommen.

» rieren. Dagegen fehlt es deutschen Spieldesignern an einheimischer Hardware – dass unsere „Volkscomputer“ aus den Vereinigten Staaten kommen, bremst Wachstum und Professionalisierung der hiesigen Computerspiele-Branche.

In den wenigen Momenten, in denen einheimische Hardware in der Szene auftaucht, regt sich auch sofort die Software-Entwicklung: So produzieren um 1979 deutsche Programmierer Spiele für die Interton-Konsole und den technisch ähnlichen Computer-Bausatz Elektor 2650. Die ersten (und für lange Zeit einzigen) deutschen Spieldesigner sind Informatiker und Ingenieure wie Hans-Heinz Bieling oder Martin Greiner, der mit *Cockpit* eine Flugsimulation in nur 4 Kilobyte erschafft. Im Interview mit dem Retro-Aktivist Dieter König (www.classic-consoles-center) erklärt Bieling, wie die ersten deutschen Videospiele entstanden: „Viele Spielideen wurden beim Atari VCS abgeschaut und eine Packung in Auftrag gegeben, obwohl es noch gar kein Spiel gab. Interton fuhr die Politik, Spiele anzukündigen und danach Programmierer für diese Idee zu suchen.“

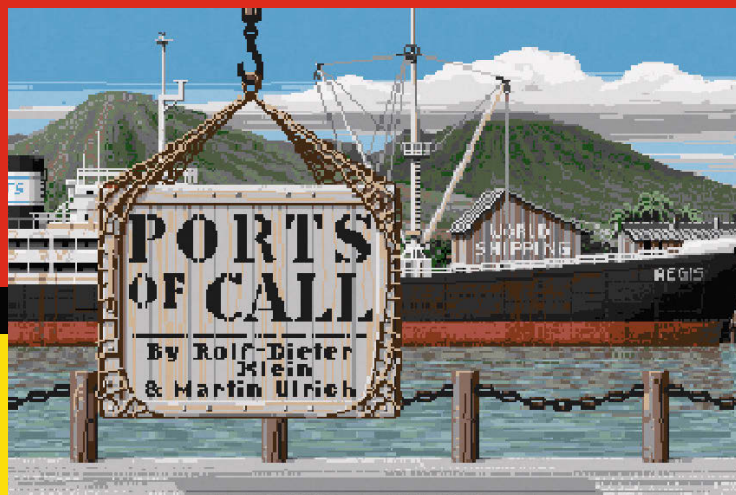
Das erste deutsche Entwicklungssystem schreiben laut Bieling zwei Studenten der Universität Bochum, doch mit dem Interton-Konkurs Anfang der 80er Jahre endet die kurze „Made in Germany“-Ära. Ein paar Jahre später flackert auf der anderen Seite des eisernen Vorhangs eine einheimische Hardware- und Spieleszene auf, als in der DDR Heimcomputer wie der Robotron KC 87 und der Spielautomat Polyplay erscheinen. Auf weltweite Computer- und Konsolen-Business haben jedoch weder Interton noch Robotron einen Einfluss.

Der Anfang in Aachen

Eine stabile, professionelle Szene der Programmierer und Händler entsteht in Deutschland erst mit dem Siegeszug amerikanischer Commodore-Computer. *Chessmaster* (C64), ab 1983 über schwarzweiße Kleinanzeigen in frühen Fachmagazinen beworben, markiert den Anfang der deutschen Branche. Fritz Schäfer und seine Firma Kingsoft vermarkten in den folgenden Jahren auch Anwendungen und Zubehör, vor allem aber Nachahmungen populärer Automa-



» [Sharp] *Nakamoto* ist ein typischer simpler Geschicklichkeitstitel von BBG in den 80ern.



» [C64] *Kaisermisch* Wirtschaftstatistik mit Diplomatie und Kanonendonner zum technisch rückständigen Strategiespiel für bis zu neun Spieler.

» [Amiga] *Ports of Call* steht 1987 am Anfang einer langen Tradition der Handels- und Aufbauspiele.



» Deutsche Anzeigen, v.l.: *Fugger*, *Airline Tycoon*, *R-Type*, *East vs. West*. Ironischerweise setzten *R-Type* für Amiga just die *Katakis*-Macher um ...

ten für Commodore-, Schneider- und Atari-Rechner.

Der C64 setzt sich hier schnell gegen andere Hardware durch und wird zum Liebling des Informatik-Nachwuchses, doch unter den Programmierern und Start-ups, die sich für das neue Medium interessieren, gibt es auch Spezialisten für exotische Plattformen. Die drei jungen Hamburger BBG (Bialke, Behrens, von Glisczynski) programmieren Mitte der 80er Jahre Spiele für Sharp-Heimcomputer und kommen dadurch früh in Kontakt mit der japanischen Branche. Axel Bialke und Andreas von Glisczynski begegnen uns später wieder, als Chefs der deutschen Niederlassung von Hudson und Manager bei Sunflowers, Philips und Sega.

Dass die ersten deutschen Spielmacher fast ausschließlich Arcade-Konzepte aus den USA und Japan kopieren, unterscheidet sich nicht vom Vorgehen englischer und französischer Studios, die mit Klonen

von *Galaxian*, *Asteroids*, *Breakout* und *Scramble* beginnen. Eigentümlich ist jedoch, dass deutsche Softwarefirmen sich auch in den folgenden Jahren nicht freischwimmen, sondern weiterhin lieber nachmachen, statt zu erfinden. Auch als unsere 8-Bit-Szene zur 16-Bit-Industrie heranwächst, bringt sie kein frisches Spielkonzept und keine unverbrauchte Idee hervor.

Selbstbewusster als Kingsoft und mit dickerem Budget startet die Bertelsmann-Tochter Ariola 1984 auf dem Home-Software-Markt. Die Gütersloher erkennen das neue Medium als nicht nur für Freaks, sondern für die ganze Familie geeignet und vermarkten Denk- und Abenteuerspiele, die das Klischee vom dummen Videospiel widerlegen sollen. Statt schnelle Action und Gewalt steckt Ariolasoft erwachsene Themen, Handel, Geschichte und Abenteuer in große Verpackungen, lockt mit deutscher Sprache (wo andere Adventures und Rollenspiele

nur englisch texten) und großen Farbanzeigen in der Presse. Während Kingsoft jugendliche Techniker schult, beschäftigt die Bertelsmann-Tochter auf freischaffender Basis erwachsene Designer und Erzähler, die die deutsche Adventure- und RPG-Tradition begründen, und auch die Saat für ein zweites Genre legen, in dem Deutschland bis heute stark ist: Aufbauspiele.

Deutsche Strategie: Verdienen statt vernichten

Die hiesigen Genrevorlieben haben pragmatische und handfest ökonomische Gründe: Sowohl Standbild- und Text-Adventures als auch rundenbasierte Simulationen sind technisch unaufwendig und billig zu produzieren. Die in den USA, England, Japan und Australien vorherrschenden Militärsimulationen sind zwar bei deutschen Spielern beliebt, nicht jedoch bei hiesigen Produzenten. Diese lassen nicht nur vom Zweiten Weltkrieg die Finger, ►



» Deutsches Technik-Know-how wird gern genutzt (von oben nach unten): Jürgen Friedrich konvertiert Ende der 80er Atari-3D-Automaten wie *Star Wars*, *Factor 5* kloniert *R-Type* als *Katakis* auf dem Amiga; Erik von Hesse schafft mit *Starraye* eine Parallax-scrollende Hommage, in den USA als *Revenge of Defender* bekannt.

»Selbst SF- und Fantasy-Feldzüge scheinen tabu. Stattdessen wird Deutschland bekannt für friedliche Aufbauspiele.«

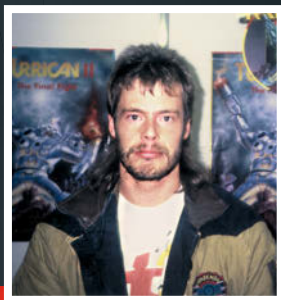


FIRMEN-CHECK

RAINBOW ARTS

1984 von Marc Ullrich gegründet und ab 1986 Teil der Rushware-Gruppe, wird Rainbow Arts zum führenden deutschen Spielverlag der Amiga- und Atari-ST-Jahre. Von Adventures, Rollenspielen und Simulationen lassen die jungen Kreativen die Finger, spezialisieren sich stattdessen auf Action, schnelle 2D-Animation und Effekte. 1987 schneiden Armin Gessert, Manfred Trenz und Chris Hülsbeck das Jump-and-run *Great Giana Sisters* dem C64 auf den Chip, einen frechen *Super Mario*-Klon. Mit der *R-Type*-Kopie *Katakis* liefern sich ein Jahr später C64-Zauberer Trenz und die Amiga-Profis von Factor 5 einen technischen Wettstreit, der europäische Ballerspieler begeistert.

Doch internationale Hits bleiben selten, sodass wir uns an Rainbow Arts eher als Inkubator erinnern, als Labor, in dem viele Branchengrößen begannen. So arbeitet Factor 5 später als renommiertes Studio für Konami, Nintendo und LucasArts. Bei Rainbow Arts lernen zukünftige Gründer wie Lothar Schmidt und Thomas Hertzler (Blue Byte), Armin Gessert (Spellbound), Holger Flöttmann (Thalion, Ascaron), Teut Weidemann (Wings), Peter Thierolf (Neon, Keen) und Ralph Stock, der nach der Amiga-Ära Werbespiele und *Emergency*-Simulationen entwickelt. Eines der besten Programme aus Düsseldorf ist *Rock'n Roll*, das 1989 Martin Gaksch produziert, später Chefredakteur von *Powerplay* und *Maniac*. Die Zweckgemeinschaft der Individualisten zerfällt rasch: Anfang der 90er Jahre beherrschen die Start-ups ehemaliger Mitarbeiter die deutsche Szene.



» Grimmiger Künstler anno 1991: Manfred Trenz startet als Grafiker bei Rainbow Arts und wird dann mit tadelloser C64-Action zu Deutschlands bekanntestem Programmierer.



» [C64] *Great Giana Sisters* von Rainbow Arts war technisch ein Hit, aber so sehr bei *Super Mario* abgekupfert, dass Nintendo den Verkauf unterband.



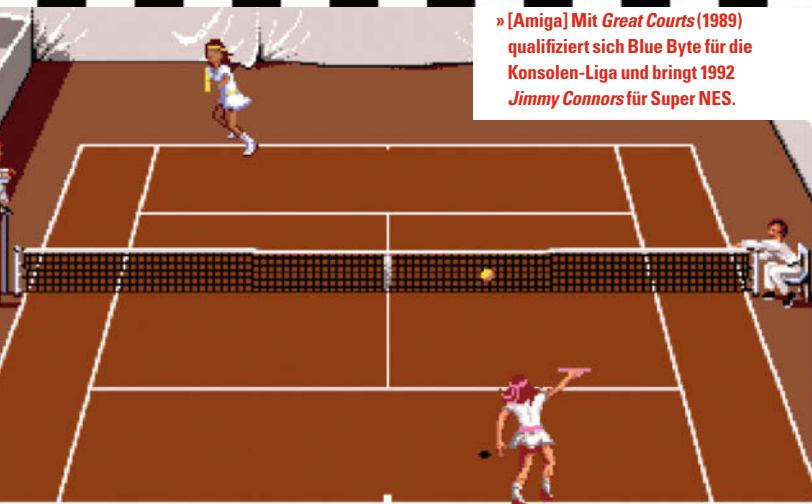
FIRMEN-CHECK BLUE BYTE

Von Rainbow-Arts-Deserteuren gegründet, mausert sich Blue Byte dank sorgfältiger und konzentrierter Eigenentwicklung zu Deutschlands stärkstem Produzenten und ist – anders als die anderen hier vorgestellten Firmen – bis heute aktiv. Blue Byte entwickelt für Amiga und bereits früh für PC und Konsolen, stellt Qualität vor Masse und verlässt sich

auf eine stabile Partnerschaft mit dem französischen Publisher Ubisoft.

Deutsches Computer-Know-how verbindet sich mit japanischem Spieldesign zu exzellenten Originalen, etwa beim klar von *Nectaris* inspirierten SF-Taktikspiel *Battle Isle* (1991). Dessen authentisches Szenario *History Line 1914–1918* löst ein Echo außerhalb der Fachszene aus, wird bei Kritik und Hardcore-Spielern aber nur ein lauer Erfolg. 1992 produziert Blue Byte mit *Jimmy Connors Tennis* das erste deutsche Nintendo-Spiel, bevor die Firma, um Ex-Thalion-Profis verstärkt, zum PC-Spezialisten wird. Während die meisten der ambitionierten Entwicklungen, etwa das RPG *Albion* (1995) und die 3D-Spiele *Extreme Assault* und *Incubation* (1997), trotz guter Qualität kommerziell scheitern, wird die 1993 auf Amiga begonnene Aufbauserie *Die Siedler* ein internationaler Erfolg. Nach der Übernahme durch Ubisoft ist Blue Byte heute die *Siedler*- und *Anno*-Entwicklungsabteilung der Franzosen.

» [Amiga] Mit *Great Courts* (1989) qualifiziert sich Blue Byte für die Konsolen-Liga und bringt 1992 *Jimmy Connors* für Super NES.



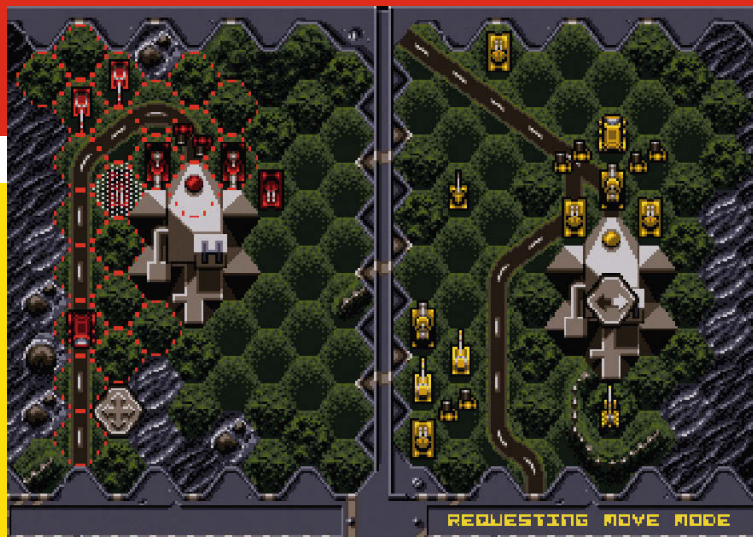
sondern auch von Napoleon, Caesar, Nobunaga und Kollegen. Selbst SF- und Fantasy-Feldzüge scheinen tabu. Stattdessen wird Deutschland bekannt für Aufbauspiele, bei denen es nicht um Eroberung und Zerstörung, sondern um Geldvermehrung und Ressourcen-Verwaltung geht. Nicht Hexfeld-Taktik, sondern Brett- und Familienspiele dienen Ariolasoft und späteren Herstellern als Vorbild. Das technisch bescheidene, aber vernünftige Multiplayer-Spiel *Kaiser* von 1985 besitzt noch militärische Spurenelemente, die in den Spielen des Lübeckers Ralf Glau (*Hanse* und *Vermeer*) und Ariolas Managementspielen *Hotel*, *Airline* und *Reederei* dann völlig fehlen.

In der zweiten Hälfte der 80er Jahre verändert das in Gütersloh gegründete, bald nach Düsseldorf verlegte Software-Haus Rainbow Arts die deutsche Branche mit seiner Produktstrategie und Entwicklungs-Power. Rainbow Arts rekrutiert seine Programmierer, Grafiker und Produzenten aus der Szene, macht Schüler und jugendliche Cracker zu Spieldesignern. Auch ehemalige Kingsoft- und Ariolasoft-Kreative lassen sich unter das Regenbogen-Logo locken. Mit der Marketing- und Vertriebsmacht der Firmengründung Rushware im Rücken produziert Rainbow Arts für alle Plattformen, kümmert sich früh um die 16-Bitter Amiga und Atari ST und veröffentlicht bis 1989

rund 30 Originale in einer dreistelligen Zahl von Versionen. Die jungen Entwickler, die Rainbow Arts auf freiberuflicher Basis, aber auch schon früh im Haus beschäftigt, sind experimentierfreudig, frech und zum Großteil technisch sehr versiert.

Doch der Vorsprung englischer und französischer Produzenten ist nicht mehr aufzuholen, im Ausland erhalten deutsche C64- und Amiga-Spiele nur laue Kritiken, und auch hiesige Spieler reißen Rainbow-Arts-Frühwerke wie *Graffiti Man* (Holger Gehrmann), *Bad Cat* (Thomas Hertzler) oder *Street Gang* (Armin Gessert) nicht vom Hocker.

Die beiden größten Erfolge sind gleichzeitig zwei der umstrittensten Spiele der europäischen 80er Jahre. Das Jump-and-run *Great Giana Sisters* (1987) ist ein frecher Klon von *Super Mario* und – nach dem von Nintendo erwirkten Verkaufsstopp – eines der am häufigsten kopierten C64-Spiele. Bei der Weltraum-Ballerei *Katakis* (1988) wiederum wird Rainbow Arts zur fristlosen Namens- und Grafikänderung gezwungen, weil es den japanischen *R-Type* kopiert. Rainbow Arts wird von den europäischen Rechteinhabern zur Programmierung der echten, offiziellen *R-Type*-Umsetzungen verdonnert, die die Commodore-Könner Manfred Trenz (C64) und Holger Schmidt (Amiga) ein Jahr später brav liefern.



» 1991: Das Reline-Team um Holger Gehrmann (2. v. l.) ist von den Rollenspiel-Epen *Legend of Faerghail* und *Fate* sichtlich erschöpft.



» Blue Bytes *Battle Isle* zitiert japanische Rudentaktik à la *Nectaris*, setzt es aber dank schicker Grafik und Multiplayer-Betonung mit eigener Note um.



» [Amiga] Thalions RPG *Ambermoon* setzt 1991 *Amberstarfort*, Teil 3 erscheint nie – dafür machten später Teile des Teams *Albion* für Blue Byte.

MADE IN GERMANY

» Denkspiele mit bunten Murmeln, Juwelen und Molekülen machen den Herstellern Spaß, weil sie sich schnell realisieren lassen.«

Immerhin: Mit ihren Klonen, darunter auch dem ersten Amiga-*Gauntlet*, nämlich Andreas Hommels *Garrison*, beweisen die Deutschen technische Kompetenz und Akribie, Code-Ökonomie und ein feines Händchen für optimale Algorithmen, die vielen angloamerikanischen Entwicklern fehlen. Die *Giana-Schwester* und *Katakis* machen internationale Publisher auf deutsche Technik aufmerksam. Deutsches Spieldesign dagegen fristet weiterhin ein Schattendasein.

Der Schritt in die 90er Jahre

Kingsoft etabliert, Rainbow Arts im Aufwind, Ariola bereits im Rückzug begriffen. Wie steht's sonst so um die hiesige Branche am Ende des Heimcomputer-Zeitalters und beim Schritt in die CD-ROM-, Sega- und Nintendo-Jahre? Neben den genannten sind in der nördlichen Hälfte Deutschlands weitere Firmen entstanden, die sich auf Unterhaltung für Atari ST und Amiga sowie bald auf DOS-PC spezialisieren. Das Reline-Team arbeitet von Hannover aus für Rainbow Arts, bringt mit *Hollywood Poker* nackte Haut auf

den Monitor und verhebt sich dann an den Fantasy-RPGs *Legend of Faerghail* und *Fate*. Erfolgreicher sind die Rainbow-Arts-Deserteure von Blue Byte und kurzzeitig auch Thalio (siehe Porträt-Kästen), daneben halten sich die Hersteller Starbyte und Magic Bytes bis in die 90er Jahre. Neben unkomplizierten Actionspielen sowie den Wirtschafts- und Management-Simulationen, die von der Ölförderung (*Black Gold*, 1989) über den Bergbau (*Black Gold*, 1991) bis zu *Winzer* (1991) und *Cash* (1991) aus Österreich alle Gewerbe abdecken und in Rainbow Arts' origineller Medien-Satire *Mad TV* gipfeln, werden abstrakte Puzzles ein kurzzeitiges Fieber deutscher Spielmacher: Rainbow Arts produziert *Spherical*, *Logical* und *Curse of Ra*, von Starbyte kommen *Logo*, *Sarakon* und *Leonardo*, von Kingsoft *Turn it*, von Demoware *Gem'x* und *The Power*, aus Österreich *Think Cross*. Magic Bytes feiert mit *Mindbender* einen Erfolg, Thalio mit *Magic Lines* und *Atomix*, Blue Byte schließlich mit dem schlauen *Atomino*.

Denkspiele mit bunten Murmeln, Juwelen und Molekülen machen den Herstellern Spaß,

weil sie sich schnell und mit wenig Personal realisieren und ohne Aufwand auf zig Plattformen umsetzen lassen – das ideale Geschäftsfeld für finanzschwache Firmen auf einem unberechenbaren Markt.

Im krassen Gegensatz dazu stehen ausufernde Fantasy-Rollenspiele, mit denen sich fast alle deutschen Firmen organisatorisch und finanziell übernehmen. Nach Mammutprojekten wie *Amberstar* von Karsten Köper und *Ambermoon* von Erik Simon muss Thalio dichtmachen. Beide Spiele stehen bei Atari-ST- und Amiga-Veteranen bis heute in hohen Ehren, ebenso Guido Henkels Umsetzung des DSA-Regelwerks *Die Schicksalsklinge* von 1992. Doch ihre Entwicklungskosten spielen die wenigsten deutschen Rollenspiele wieder ein: Das Fundament unserer *Gothic*- und *Sacred*-Kultur ist auf Ruinen und Scherben errichtet, der Erfolg deutscher Rollenspiele im 21. Jahrhundert aus dem Scheitern von Reline und Thalio, Ariolasoft und Attic gewachsen.

Da wir mit Schach begannen, wollen wir diesen Report auch mit einer Simulation des königlichen Spiels beschließen: 1991 macht mit

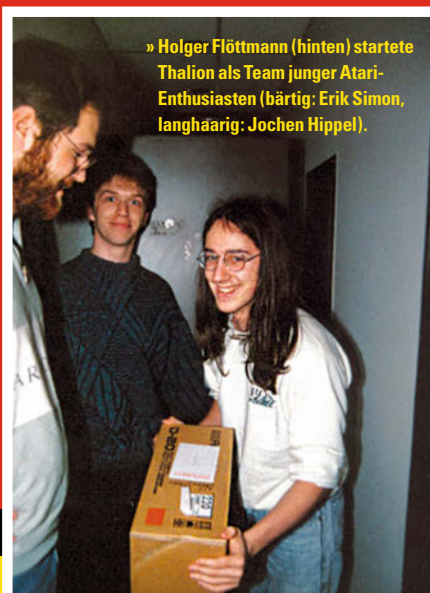
Fritz Chess von Frans Morsch und Mathias Feist eines der weltweit stärksten Schachprogramme seine ersten Züge. Denn in einigen wenigen Genres und mit bestimmten Titeln sind sie eben doch international konkurrenzfähig, die deutschen Entwickler.



Screenshots: www.amigamemo.com, www.gameplan.de. Fotos: Lexikon der Computer- und Video-Spielmacher, The Thalio Source



» Die zum Trio geschrumpfte Factor 5 (Holger Schmidt, Julian Eggebrecht und Thomas Engel, im Hintergrund Chris Hülsbeck) ist 1990 der erfolgreichste Computerspielentwickler Deutschlands (*Turrican*).



» Holger Flöttmann (hinten) startete Thalio als Team junger Atari-Enthusiasten (bärtig: Erik Simon, langhaarig: Jochen Hippel).



FIRMEN-CHECK THALIO

Von Ariolasoft unterstützt, formiert sich 1988 eine Gruppe ehemaliger Demo-Programmierer und Rainbow-Arts-Kreativer, um Spiele primär für den Atari ST zu entwickeln. Diese Hardware reizen Programmierer, Grafiker sowie Thalions Hausmusiker Jochen Hippel audiovisuell bis aufs Letzte aus, etwa Mark Rosocha mit dem fantasievollen Prügelspiel *Chambers of Shalio* (1989) und der Brachial-Ballerei *Wings of Death* (1990). Digi-Sound und 512 Farben auf dem ST: Für kurze Zeit hat der Name Thalio international einen guten Klang.

Doch die Firma zerfällt schnell: Nachdem Gründer Holger Flöttmann abgeht (und den PC-Spielehersteller Ascon, später Ascaron, aufbaut), leiten Erik Simon und der Ariola-Veteran Willi Carmincke das Unternehmen, das sich an der Produktion aufwendiger Rollenspiele wie *Dragonflight* (1990) und *Amberstar* (1992) überhebt. Zu den letzten Titeln gehört das Amiga-Hüpfspiel *Lionheart*, dessen Schöpfer später die *Flink*- und *Lomax*-Spiele für Psygnosis schreiben 1993 wird Thalio aufgegeben, Teile der Belegschaft wechseln zu Blue Byte.

SPIELEVETERANEN PODCAST



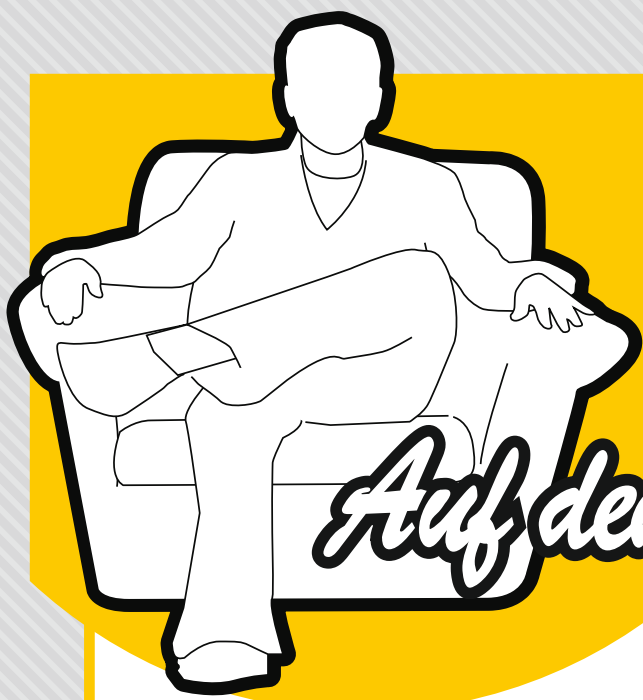


**DER SPIELE-PODCAST ÜBER NEUE UND ALTE SPIELE
SOWIE MAGAZINE - MIT HEINRICH LENHARDT
(EHEMALS HAPPY COMPUTER, POWER PLAY,
PC PLAYER U.A.) UND JÖRG LANGER (EHEMALS
PC PLAYER, GAMESTAR U.A.). UND MIT GÄSTEN...**

- > www.spieleveteranen.de
1 Podcast-Folge (ca. 2h) pro Monat
- > www.patreon.com/spieleveteranen
2 Podcast-Folgen (je ca. 2h) pro Monat



Schau' dir unser „Werbevideo“ an:
www.youtube.com/watch?v=9XNyEJ-YFVk



Auf dem Sofa mit ...



CHRIS HÜLSBECK

Chris Hülsbeck ist für seinen riesigen Katalog an Spiele-Soundtracks und Audio-CDs bekannt. Wohl jeder Fan von Retro-Spielen dürfte seine Kompositionen aus Klassikern wie *Turrican* oder *Star Wars Rogue Squadron* kennen. Mit **Retro Gamer** sprach er über sein Schaffen und aktuelle Projekte wie *Battle Isle: Threshold Run*.

Manche Menschen finden nie ihre Bestimmung, doch für Chris Hülsbeck war schon von frühen Kindesbeinen an klar, was er tun wollte:

Er komponierte Lieder auf dem Familienklavier, hörte sich Popsongs an und träumte von einer Karriere als Musiker. Als der C64 mit seinem eingebauten Synthesizer erschien, startete Chris damit eine Karriere, die bis heute anhält. Er hat an Klassikern wie *Turrican 2* und *R-Type* mitgearbeitet und an vielen anderen. Auf www.huelsbeck.com findet ihr viele weitere Fakten und aktuelle News zu seiner Arbeit.

nutzten einen Synthesizer für die Melodie, und das faszinierte mich. Ich schätze, wer in den 60ern aufgewachsen ist, für den war die E-Gitarre eine ähnliche Offenbarung, aber ich bin in den 70ern und 80ern groß geworden, und da war es der Synthesizer.

Von da an hörte ich alle mögliche elektronische Musik und wollte unbedingt selbst welche machen. Doch die Geräte waren unglaublich teuer, meine Familie konnte das nicht bezahlen. Ich bekam dann später, als Teenager, die eine oder andere Elektro-Orgel in die Finger, bei denen man mit anderen Verbindungen neue Sounds erschaffen konnte.

einem Filter. Kein anderer Computer hatte das! Ich wusste sofort, dass das meine Chance war! Denn obwohl auch der C64 teuer war, lag er doch in einem Preissegment, das ich mir durch hartes Sparen würde leisten können. Monate später ging ich dann mit meiner Oma einkaufen, hatte aber immer noch 100 Mark zuwenig. Fast hätte ich mir einen Atari 400 gekauft, ich konnte es einfach nicht mehr ertragen, ohne Computer zu sein! Aber meine Oma spürte, dass ich eigentlich die größere Maschine haben wollte, und legte mir die Differenz aus. So kam ich an meinen C64.

✱ Chris, wie bist du zur Musik gekommen?

CHRIS HÜLSBECK:

Ich wuchs in einer musikalischen Familie auf. Meine Oma, Tante und Mutter waren Klavierlehrerinnen. Also habe ich schon von klein auf auf dem Klavier herumgeklimpert. Ich wollte aber keine klassische Musik spielen, die irgendwer vor vielen Jahren geschrieben hat. Lieber entwickelte ich meine eigenen Ideen oder versuchte Lieder nachzuspielen, die ich im Radio hörte.

RG: Gibt es Bands, die dich als Jugendlicher geprägt haben?

CH: Am Anfang waren das die Beatles, doch ein Erweckungserlebnis hatte ich, als ich Popcorn hörte. Sie

RG: Und dann kamen die Homecomputer.

CH: Angefangen hatte ich mit Arcade-Spielen, dann schaffte sich mein Onkel einen frühen Büro-PC an. Damit spielte ich herum und brachte mir BASIC bei. Zur selben Zeit half ich in einem Musikgeschäft aus. Es gehörte einem netten alten Mann, der elektronische Maschinen kaufte, weil er sie schön fand. Er ließ mich auf allen herumspielen, und ich half ihm, die Synthesizer zu verkaufen. Aber selbst hatte ich immer noch keinen. Dann aber sah ich eine Anzeige für den Commodore 64, in der stand, dass er einen Synthesizer-Soundchip enthielt, mit drei Oszillatoren, unterschiedlichen Wellenformen und

RG: Hast du dann gleich begonnen, Musik mit dem C64 zu machen?

CH: Im ersten Jahr habe ich größtenteils gespielt, aber ich fing auch mit BASIC-Programmen an und brachte mir Assembler bei, um Actionspiele zu programmieren. Eigentlich wollte ich ein Spieledesigner werden, aber meine Fähigkeiten waren begrenzt. Zum Glück fing ich auch an, den Soundchip über Assembler anzusprechen, um Musik zu generieren, und da zeigten sich meine wahren Talente.

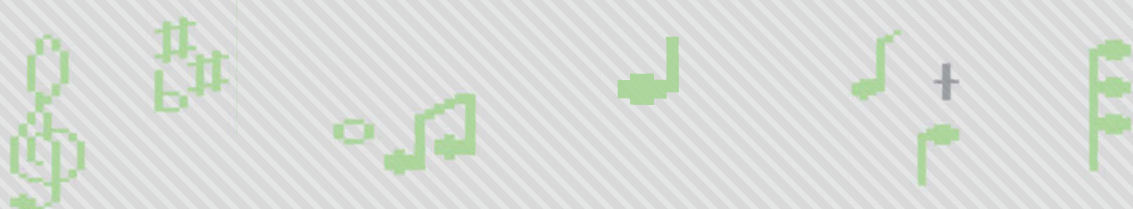
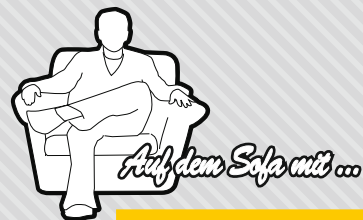
RG: Wann kamst du auf die Idee, Spiele und Musik zu verbinden, um einen Beruf daraus zu machen?





AUSGEWÄHLTE MEILENSTEINE

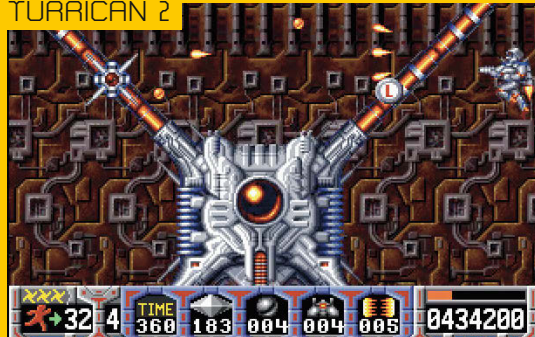
- Shades (C64) 1986
- Planet Of War (C64) 1986
- Jinks (C64) 1987
- To Be On Top (C64) 1987
- The Great Giana Sisters (C64) 1987
- R-Type (C64, Amiga) 1989
- X-Out (Amiga) 1989
- Turrican (Amiga) 1990
- Turrican 2 (Amiga) 1991
- Apidya (Amiga) 1991
- Jim Power (Amiga, Atari ST, PC-Engine, SNES, Mega Drive, PC) 1992-1993
- Super Turrican (SNES) 1992
- Turrican 3 (Amiga, Mega Drive) 1993
- EasyTrax (PC) 1995
- Tunnel B1 (PlayStation, PC, Saturn) 1996
- Star Wars: Rogue Squadron (N64, PC) 1998
- Light At The End Of The Tunnel (Film) 1999
- Star Wars Rogue Leader (GameCube) 2001
- Star Wars Rebel Strike (GameCube) 2003
- Lair (PlayStation 3) 2006
- Story Hour Adventures (Wii) 2008
- Story Hour Adventures (Wii) 2008 2010
- R-Type (iOS) 2010
- Kubrik (iOS) 2010
- GeoDrop HD (iOS) 2011
- Giana Sisters: Twisted Dreams (PC) 2012
- Turrican 2 Soundtrack Anthology (CD) 2013
- Battle Isle: Threshold Run (iOS) 2013



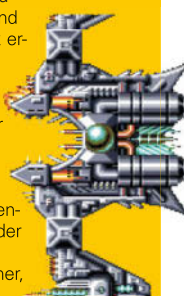
* DIE BESTEN 5

Chris Hülsbeck hat über die Jahre einige wirklich bemerkenswerte Soundtracks komponiert. Hier sind einige unserer Lieblinge.

TURRICAN 2



DIE *TURRICAN*-SERIE wurde sehr deutlich von japanischen Arcade- und Videospielen inspiriert. Und das gilt auch für den Soundtrack. Chris Hülsbeck erinnert sich: „Diese Japano-Spiele nutzen einen Stil, den ich als sehr schnell getakteten Rock bezeichnen würde, aber mit Synth-Sounds im Hintergrund. Das mochte ich wirklich.“ Zu dieser Zeit erweiterte er gerade sein Studio, mit einem Mischpult, einem Effektgerät und Synthesizern. Das ermöglichte ihm mehr Vielfalt: „Ich hatte einen Ensoniq ESQ-1, der mir analog klingende Sounds gab, und außerdem einen Korg M1, der eine Menge authentisch klingender Instrumente bot. In der Folge wurde meine Musik cineastischer, inspiriert von Filmmusiken à la John Williams, Jerry Goldsmith, Alan Silvestri und Hans Zimmer.

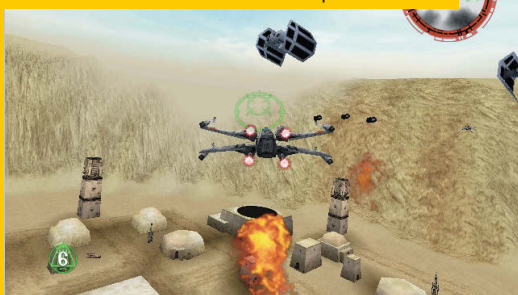


GIANA SISTERS: TWISTED DREAMS



DAS HAUPTFEATURE von *Twisted Dreams* ist der Wechsel zwischen den beiden Schwestern, von denen jede eine eigene Persönlichkeit hat und in einer anderen Dimension unterwegs ist. Folglich ändert sich auch jeweils die Umgebung drastisch. Chris wusste, dass das auch für die Musik gelten musste. „Machinae Supremacy hatte diesen Remix eines älteren *Giana Sisters*-Stücks gemacht, mit ihrem Heavy-Metal-Sound. Ich liebte dieses Stück und fragte sie, ob sie die „dunkle Version“ der Stücke in *Twisted Dreams* übernehmen wollten. Wir haben also immer die „süße“ Version eines Stücks komponiert und es dann an Machinae Supremacy geschickt, die ihre Version daraus gebastelt haben, und zwar synchron. So können wir im Spiel zwischen beiden Versionen nahtlos umblenden.“ Das Ergebnis ist fantastisch und äußerst positiv für die Atmosphäre im Spiel.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON



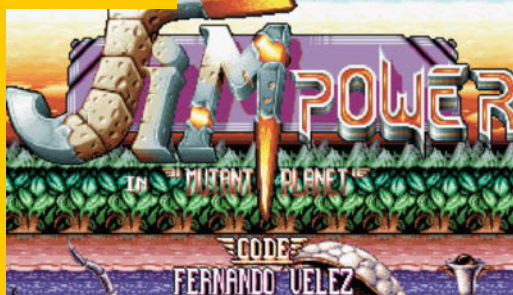
DAS FEHLEN EINES OPTISCHEN Laufwerks – der N64 benutzte ja Module – war für Chris beinahe ein Schritt zurück: „Ich wurde an Bord geholt, weil das Team meine Erfahrung brauchte, um mit Hilfe des Sample-Speichers etwas aus der Musik zu machen, das wie ein *Star Wars*-Film klang.“ Da Chris ein großer Fan von John Williams war, fühlte er sich gleichzeitig aufgeregt und eingeschüchtert: „Ich wollte seine Musik mit dem gebührenden Respekt behandeln, statt sie zu massakrieren.“ Obwohl er damals seine Musik zu *Rogue Squadron* kritisch sah, ist er heute zufrieden damit. Und das ist gut so, schließlich handelt es sich um einen himmlischen Soundtrack, der die Essenz der Filmmusik perfekt mit den vielen Dogfights des Spiels verknüpft.

R-TYPE



OBWOHL *R-TYPE* ALS Arcade-Spiel nicht auf Musik verzichten musste, hatte es doch keine Titelmelodie. Und das wäre auf den Homecomputern dann doch aufgefallen, erinnert sich Chris. Seine Arbeit an *R-Type* überspannt sprichwörtlich Jahrzehnte, da er sowohl an der C64-, der Amiga als auch der iOS-Version gearbeitet hat. Diese unterschieden sich deutlich voneinander, was etwa den Stil anbelangt. „Ich versuche immer, die Musik passend zur jeweiligen Plattform zu komponieren.“ Es hätte keinen Sinn ergeben, die Musik einfach von einem System aufs nächste zu transferieren, fügt er hinzu. Von den drei Versionen hält er den Amiga-Soundtrack für den wichtigsten. Schließlich war das sein erster „kinoartiger“ Soundtrack. Und er beweist, dass Chris Hülsbeck auch mit 16-Bit-Computern umzugehen wusste.

JIM POWER



VIELSEITIGKEIT WAR TRUMPF bei *Jim Power*. Mal war es ein traditionelles Hüpfspiel, dann wieder ein Seitwärts-Scroller oder Top-down-Shooter. Chris mutmaßt, dass seine Musik für dieses Spiel vermutlich die am häufigsten auf andere Systeme portierte ist, die er je gemacht hat. „Komponiert habe ich sie für Amiga, Atari ST, SNES und Sega Mega Drive.“ Außerdem gibt es eine CD-Version, die ich im Studio gemacht habe, und die Teil des PC-Engine-Releases wurde.“ Ähnlich wie bei *Turrican* ließ er sich stark von schneller japanischer Arcade-Musik inspirieren, was natürlich perfekt zum schnellen Gameplay von *Jim Power* passt.

► **CH:** Ein Freund von mir hatte sein Spiel, *Planet Of War*, an eine britische Firma verkauft, aber er konnte keine Musik schreiben. Also habe ich mich bei dem Projekt mit ihm zusammengetan. Da kam mir die Erleuchtung: „Das könnte dein Beruf werden!“ Der Release des Spiels verzögerte sich zwar ein Jahr, aber kurz nachdem ich die Musik dafür fertig hatte, gab es im *64'er*-Magazin einen Wettbewerb. Sie wollten, dass ihnen die Leser Musik einschickten, programmiert für und gespielt vom SID-Chip des C64. Ich wusste sofort, dass ich da mitmachen musste! Mein Ziel war es, zu den besten Zehn zu gehören, um es auf die Cover-Disk zu schaffen. Ich programmierte ein neues Soundprogramm, und zu meiner Überraschung gewann ich damit.

RG: Dabei handelte es sich um *Shades*, richtig? Wie kam das zustande?

CH: Ich probierte mit einem Maschinencode-Monitor herum und tippte Hexdezzimalzahlen nach einem Muster ein, das ich mir vorher ausgedacht hatte. So repräsentierte ich die Musik im Speicher, also die Sounddefinitionen und alles, was der Musikspieler dann umwandeln würde. Es war eine Frickelei sondergleichen! Ich kann mich noch gut an die letzte Nacht erinnern: Bis dahin hatte ich nur einige Fragmente komponiert, um den Player auszuprobieren. Sonst nichts. Also saß ich bis 4 Uhr morgens, um das eigentliche Lied fertig zu stellen. Ich war 17 und ging noch zur Schule, also hatte ich gerade mal zwei Stunden Schlaf, bevor ich mit roten Augen



» Chris in seinem Studio: Heute programmiert er seine Musik nicht mehr direkt in Assembler ...

wieder raus musste. Ich bettelte meine Eltern an, die Disk zur Post zu bringen, denn sonst würde ich meine Teilnahme beim Wettbewerb verlieren! Zwei Wochen später erfuhr ich, dass ich gewonnen hatte.

RG: Hast du erst Noten geschrieben und die dann konvertiert, oder wirklich direkt Lieder im C64 geschaffen?

CH: Alles entstand direkt auf dem Computer, im Prinzip schuf ich das, was mir meine Programmierkenntnisse eben erlaubten. Im Rückblick waren meine ersten C64-Stücke keine Lieder, sondern Mixes aus Spezialeffekten. Aber ich hatte schon damals ein Gefühl für Ohrwurm-Melodien, was natürlich hilfreich war.

Ich ging sehr intuitiv vor: Ich ließ einige Bassnoten durchlaufen, und das inspirierte mich beispielsweise dazu, eine bestimmte Melodie drüberzulegen. Aber der Sound kam immer zuerst. Heute mache ich es oft umgekehrt: Ich beginne am Klavier und entwickle eine Melodie, die ich dann auf den Computer übertrage.

RG: Wie ging es mit deiner frühen Karriere weiter?

CH: Nach *Shades* sagte mir der Redakteur der *64'er*, dass er auch gerne Musik wie meine machen würde, aber nicht programmieren könne. Das brachte mich auf die Idee, meinen Player um einen Editor zu erweitern, mit dem jeder zurechtkommen würde. Man hat zum Beispiel „A-3“ für ein A auf der dritten Oktave eingegeben. Daraus wurde dann *Soundmo-*

nitor, den ich an die *64'er* verkaufte. Das war im Prinzip der Großvater der modernen Tracker-Programme. Ich rief Rainbow Arts an, damals der größte Entwickler in Deutschland, und spielte ihnen einige Stücke am Telefon vor. Sie boten mir eine Festanstellung an, und so hörte ich mit der Schule auf und begann zu arbeiten. Ich wusste einfach, dass das meine Berufung war, an einer akademischen Karriere war ich nicht interessiert. Im ersten Jahr machte ich gleich mehrere Spiele. Außerdem entwickelte ich die Digi-Track-Verbesserung, mit der ich durch Ausnutzung eines SID-Tricks Samples abspielen konnte.

RG: Das geschah parallel zu Martin Galways Arbeit an *Arkanoid*, oder?

CH: [lacht] Das ist wieder eine andere Geschichte. Ich stellte mein System fertig und nutzte es für vier Spiele bei Rainbow Arts, die aber noch nicht veröffentlicht wurden. Als wir *Arkanoid* reinbekamen, war ich schockiert, weil die Musik so ähnlich klang zu dem, was ich machte! Ich war nicht verärgert, aber schon etwas säuerlich, weil mein System seit Monaten herumlag, ohne dass ich es jemandem zeigen konnte, weil ja die Spiele noch nicht fertig waren. Und dann trumpft Martin Galway mit seiner vierten Stimme auf [Eigentlich konnte der SID nur drei Stimmen, Anm. d. Red.] Aber sein System war doch ganz anders und, wenn ich das sagen darf, in mancher Hinsicht auch simpler. Er spielte keine Samples in der vierten Stimme ab, sondern kurze Bytefolgen mit verschiedenen Werten, die ein bisschen wie Samples



» [Amiga] 2012 setzte Chris ein Kickstarter-Projekt auf, um den beliebten Soundtrack von *Turrican 2* als limitierte Box-Edition komplett zu überarbeiten.

klangen. Ich hingegen hatte in der vierten Stimme richtige Samples, also Bassnoten, Drums, die ich so lange abspielen konnte, wie ich wollte.

RG: Haben damals Samples die Weise verändert, wie du komponierst?

CH: Für mich brachten Samples vor allem gescheiterte Drums – die konntest du nämlich mit dem SID nicht gut simulieren. Ich wollte mehr Rhythmus und mehr Raum in der Musik, aber ich war immer noch stark vom SID beeinflusst. Außerdem hörte ich damals viel Synthie-Popmusik, was meine Kompositionen beeinflusst hat.

RG: Wie sehr hat der Wechsel zum Amiga deine Musik verändert?

CH: Ich musste schon am Ball bleiben. Der Amiga ermöglichte eine viel höhere Tonqualität als der C64. Man konnte richtige Instrumente sampeln, und ganze Akkorde, und der Sound wurde rhythmischer. Für mich begann mit dem Amiga die wahre Freiheit: Was immer ich in meinem Kopf hörte, konnte ich in die Maschine stecken. Als wir später zu Multiplattform übergingen, hatte ich übrigens einen Atari-ST-Soundchip auf einer Erweiterungskarte, die wir in den Amiga einstecken konnten. So konnte ich den Sound Driver auf dem Amiga programmieren und ihn dann zum Atari ST portieren.

RG: Du hast tatsächlich Atari-ST-Musik auf dem Amiga komponiert?

CH: [lacht] Ja, aber dieser Crossover war echt interessant, denn Jochen Hippel übersetzte einige meiner Stücke in sein eigenes ST-Soundsystem, das sehr effizient war und den Amiga-Soundchip

emulierte. Als *Turrican 2* entwickelt wurde, kam mir die Idee, Jochens Code auf den Amiga zu portieren, der dann vier simulierte Amiga-Stimmen in einem Soundkanal ausgeben würde. Es gab zwar Tools wie OctaMED, die acht Stimmen ausgaben, aber sie klangen unsauber, vor allem in den hohen Frequenzen. Mit Jochens Hilfe aber hatte ich drei Stimmen übrig auf dem Amiga. Und daraus wurde mein berühmtes Sieben-Stimmen-System, das ich in *Turrican 2* benutzte. Also für das bekannteste Stück meiner ganzen Karriere.

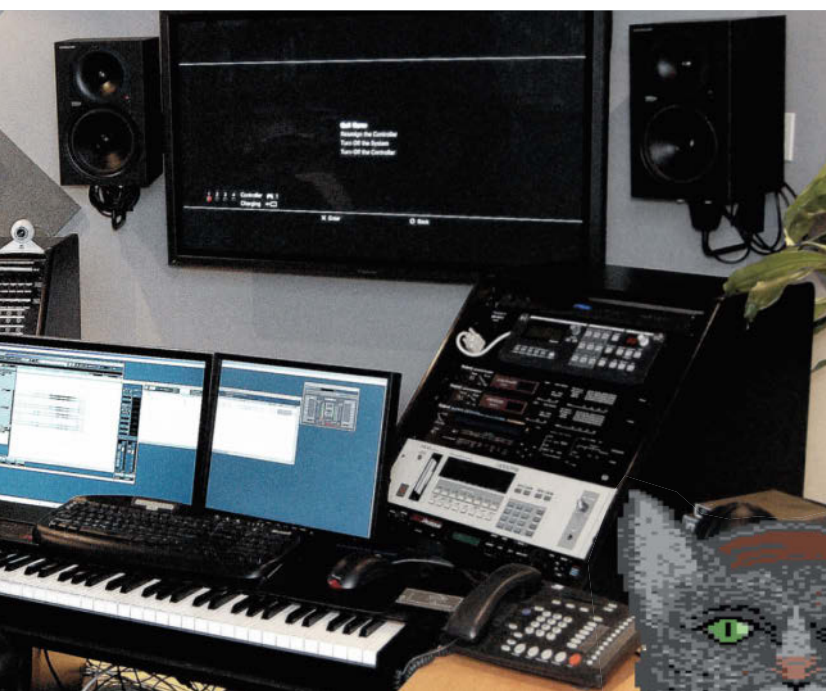
RG: Was kam danach?

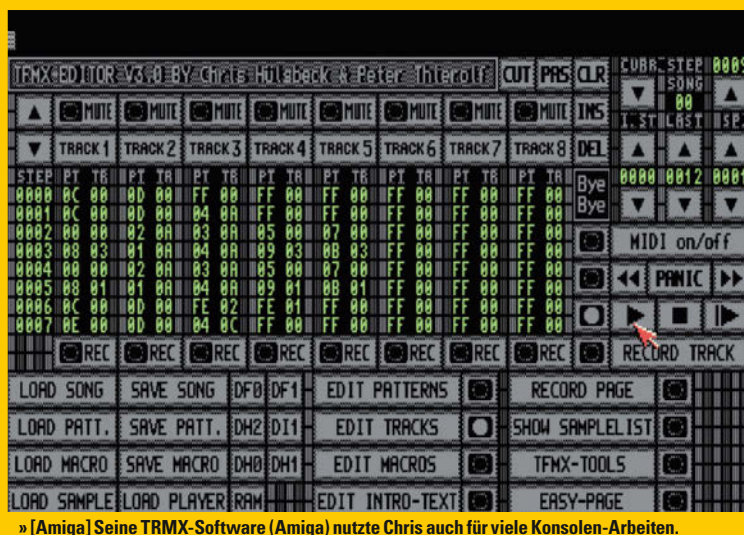
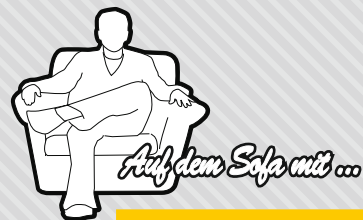
CH: Die nächste Plattform war dann das Super Nintendo, der es auf acht Sample-Stimmen brachte. Ich freute mich über die konstante Weiterentwicklung, fragte mich aber auch, wann es denn mal genug sei. Jedenfalls setzte ich weiterhin meinen Amiga-Player TFMX ein. Ich hatte ja mein Sieben-Stimmen-System, und einige Kanäle waren immer für die Soundeffekte reserviert.

Ich machte auch ein paar Sachen fürs Mega Drive, das ein interessantes Konzept hatte: Ein FM-Synth-Chip mit sechs Stimmen und ein PSG-Chip wegen der Kompatibilität zum Master System. Man konnte beide gleichzeitig nutzen, und obendrauf gab's noch einen Digital-Audio-Konverter, über den ich 4-Bit-Samples ausgeben konnte. Wir mischten alles zusammen und hatten all diese Stimmen mit jeweils ganz eigenem Charakter. Es war zwar etwas mühselig, aber auch sehr Spaßig, mit dem Mega Drive zu arbeiten.

RG: Mit anderen Worten: Mit jeder neuen Plattform gab es weniger Beschränkungen für dich?

CH: Nun, als Nächstes kam die PlayStation, die Red-Book-Audio





» [Amiga] Seine TRMX-Software (Amiga) nutzte Chris auch für viele Konsolen-Arbeiten.

von der CD abspielen konnte. Zu jener Zeit hatte ich ein ziemlich großes Studio hochgezogen, voll mit Geräten und Highend-Zeug. Bislang hatte ich das für meine CD-Soundtracks benutzt, und nun konnte ich auch für Spiele quasi Hollywood-reife Soundtracks machen. Der erste war *Tunnel B1*, er fühlte sich sehr nach Kino an, dank vieler Orchester-Parts. Danach gab es eine Art Rückschritt, bei *Star Wars: Rogue Squadron*. Weil der N64 Module benutzte, musste ich mich wieder mit Sample-Speicher herumschlagen. Ich zog für dieses Projekt in die USA, was ursprünglich ein Jahr dauern sollte, bevor es zurück nach Deutschland gehen würde. Aber ich blieb dort, mittlerweile bin ich seit 15 Jahren hier.

RG: In den letzten Jahren scheinst du dich eher mit kleineren Produktionen im Mobilbereich zu beschäftigen.

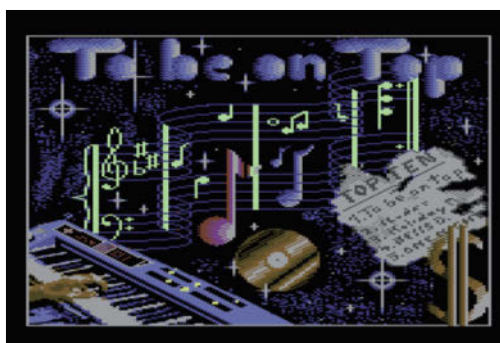
CH: Ende 2008 musste Factor 5 schließen. Ich saß praktisch auf der Straße, was hier in den USA ziemlich beängstigend ist, weil es keine gute Sozialversicherung gibt. Ich dachte, ich könne einfach wieder als Selbstständiger arbeiten, doch im ersten Jahr hatte ich praktisch keine Projekte und musste vom Ersparnis leben. Etwa ein Jahr später machte ich bei einem iPhone-Spiel mit, das ein großer Hit wurde: *ZombieSmash*. Ich verdiente gut und arbeitete in der Folge an einer ganzen Reihe von Mobilspielen mit. Das hat Spaß gemacht, denn die Teams sind klein und man ist schneller fertig mit den Spielen. Es fühlte sich ein wenig nach den alten Tagen an. Die ganze Selbstständigkeit kann ziemlich furchteinflößend sein, aber in den letzten beiden Jahren hat es sich für mich sehr verbessert, und ich bin guter Dinge.

RG: Du bist nicht der erste Branchenveteran, der sagt: „Ich mag Mobilspiele, weil ich machen kann, was mich interessiert, statt jahrelang an nur einem Titel zu arbeiten, der vielleicht nie erscheint.“

» Das Musikgeschäft ist hart, also schuf ich mein eigenes Studio und brachte selbst eine CD raus. «

Genau. Außerdem entwickelte sich die Industrie in die Richtung des Hollywood-Modells: Man zieht Hunderte von Leuten zusammen für eine bestimmte Zeit, um gezielt eine AAA-Produktion herzustellen, die dann um die limitierte Aufmerksamkeit kämpft.

Das Mobilspiele-Ökosystem hat kleineren Teams eine Chance eröffnet. Klar, es gibt Hardcore-Spieler, die sich aufregen, wenn ein Spiel



» [C64] To Be On Top hatte Chris' Musik.

nach vier oder fünf Stunden vorbei ist. Aber ich habe als Spieler nicht die Zeit, die man für solche Epen braucht. Ich will nicht mehr wochenlang an einem Titel sitzen.

Manchmal lade ich einfach *Angry Birds*, um ein paar Minuten Spaß zu haben. Dieser neue Markt ist spannend und sehr chancenreich für viel mehr Leute.

RG: Heutzutage programmiert du bestimmt nicht mehr direkt die Soundchips, oder?

CH: Heute wird fast die gesamte Musik gestreamt. Du packst also MP3s in den Speicher und hast praktisch keinerlei Limits mehr. Ich produziere die Musik im Studio, das übrigens in gewisser Weise wieder kleiner geworden ist: Die ganze dicke Hardware steht eigentlich nur noch rum, denn die Musik entsteht praktisch nur noch virtuell.

Ich habe einen sehr mächtigen PC, der all diese klassischen Geräte simuliert. Ich kann eine ganze Produktion an diesem Computer machen. Mein wichtigstes Tool ist Steinberg Cubase, für das ich Hun-

RG: Außerdem scheinst du gerne Neuaufnahmen und Remixes deiner alten Spiele-Soundtracks herauszubringen.

CH: Mein ursprünglicher Traum als Teenager war ja, Musik zu schaffen und zu veröffentlichen. Ich wollte wirklich eine Platte herausbringen. Aber das Musikgeschäft ist hart, und so habe ich eben mein eigenes Studio geschaffen und brachte eine CD komplett in Eigenregie heraus – das erste *Shades*-Album. Damit habe ich weitergemacht, denn es macht Spaß, ich hatte einigen Erfolg damit. Es ist eine weitere Einnahmequelle, und ich kann die Musik auf CD oder als MP3 exakt so bringen, wie ich sie haben möchte, also ohne die Zwänge, dass sie innerhalb des Spiels funktionieren muss.

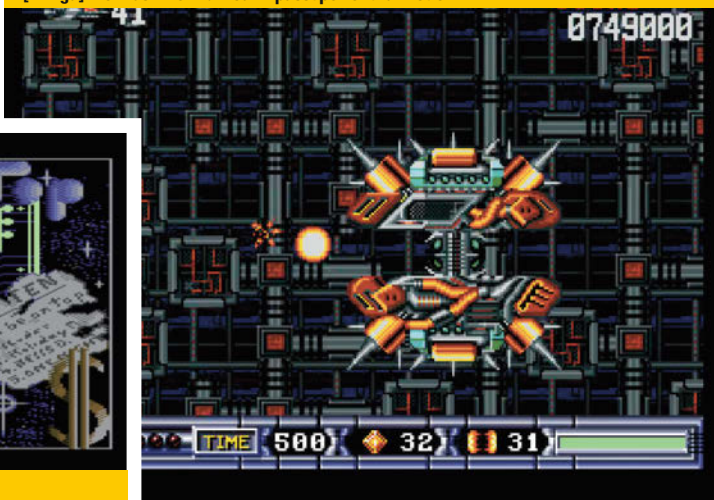
RG: Berichte unseren Lesern doch von der *Turrican Soundtrack Anthology*. Wie kam es dazu?

CH: Ein Freund von mir machte ein Kickstarter-Projekt. Ich mochte seine Musik und dachte: „Dann investiere ich eben ein paar Dollar.“ Zu meiner Überraschung war das Projekt erfolgreich, und das öffnete mir die Augen: Um ein Album zu produzieren, muss man die Musik komponieren, die CDs pressen lassen, sie lagern, bis man sie verkaufen kann. Ich muss Geld verdienen, um meine Rechnungen zu bezahlen, ich kann nicht im Voraus arbeiten und hoffen, dass irgendwann später genug Leute mein Album kaufen. Gleichzeitig hatte ich mehr Erfolg mit dem Release von Stücken via iTunes und Co., wo ich mich um Dinge wie CD-Produktion nicht kümmern musste. Ich war also unsicher, ob ich je wieder eine Audio-CD herausbringen würde.

Doch mit Crowdfunding änderte sich alles wieder: Wenn die Fans wirklich etwas wollten, würden

derte von Plug-ins habe. Allerdings verbessere ich den Sound dann gerne noch mit Live-Aufnahmen, etwa von E-Gitarren. Ich habe ja auch ein paar Orchesteraufnahmen gemacht in den letzten Jahren.

» [Amiga] Die Musik von *Turrican 2* passt perfekt zur Action.



*ZAHLEN- SPIELE

Chris wurde **1968** in Kassel geboren

Mit **17** gewann Chris den SID-Wettbewerb der 64'er. Mittlerweile ist er über **25** Jahre in der Branche

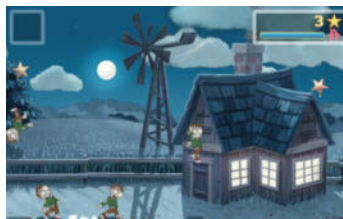
Laut Chris enthielten **4** unfertige Rainbow-Arts-Spiele sein Digi-Track-System mit vierter Stimme – doch *Arkanoid* kam früher auf den Markt, für das Martin Galway etwas Ähnliches erfunden hatte.

2008 feierte Chris' *Symphonic Shades* Premiere, ein **70**-minütiges Orchester-Werk mit vielen Hülsbeck-Stücken

Bei den 9. Game Audio Network Guild Awards im Jahr **2011** erhielt Chris den Preis für sein Lebenswerk. Zitat: „Ich bin noch keine **75** – ich dachte, so was bekommen nur alte Knacker.“

Die *Turrican Soundtrack Anthology* sollte **\$75.000** einbringen, stattdessen wurden es **\$175.534!**

2012 gewann Chris beim Deutschen Entwicklerpreis in der Kategorie Sound den ersten Platz. Und zwar mit *Giana Sisters: Twisted Dreams*



» [iOS] Heutzutage arbeitet Chris häufig an iOS-Titeln wie diesem.

sie es [vorab] unterstützen. Als dann das *Double Fine Adventure* ein solcher Erfolg bei Kickstarter wurde, dachte ich: Jetzt oder nie! Die Kampagne dauerte zwei Monate und war ziemlich nervenaufreibend. Aber sie wurde ein Erfolg, wir bekamen mehr als das Doppelte des angestrebten Budgets.

RG: Wie kommst du voran damit, was erwartet die Fans?

CH: Wie immer bei solchen monströsen Projekten gab es einige Schwierigkeiten zu meistern, aber wir wollen noch im Sommer 2013 fertig werden. Alles kommt gerade zusammen, und die Fans werden begeistert sein! Es ist ein Projekt, dass ich ohne sie und Kickstarter nicht hätte machen können, ein echtes Herzensprojekt. Es war für mich auch genug Zeit vergangen, um mich wieder voll auf das Material einzulassen, es macht großen Spaß.

Ich habe ja schon mal, 1993, ein *Turrican*-Album gemacht, bei dem ich aber sehr frei mit den Stücken umgegangen bin. Das ist dieses Mal anders. Ich verbessere zwar viel, aber ich mache keine kompletten Neuinterpretationen oder Remixes. Ich habe sogar die Originalmusik über Emulatoren abgespielt, um mich zu erinnern, wie genau ich sie arrangiert hatte, wie sie klangen. Übrigens werden auch Interessierte, die die Kickstarter-Kampagne verpasst haben, das Album kaufen können, als Digitalversion oder vielleicht als „On Demand CD“.

RG: Was hältst du von moderner Videospiele-Musik?

CH: Viele sagen, dass sie Melodien vermissen. Aber ich sehe das anders: Heutzutage hat die Musik vor allem die Aufgabe, dass Spielgefühl zu unterstützen, sich dynamisch zu ändern. Aber es gibt immer noch Melodien, sei es in *Halo* oder *Uncharted*. Aber die Spieler erinnern sich an ihre Jugend, und ihre Erfahrungen damals haben eben Auswirkungen auf ihren heutigen Geschmack.

RG: Eines deiner aktuellen Projekte ist der Score zum Mobil-Rundentaktikspiel *Battle Isle: Threshold Run*. Kannst du uns dazu etwas verraten?

CH: Ich bin seit ein paar Jahren wieder mit Thomas in Kontakt gewesen und er hat mich einfach angerufen, als sein neues *Battle Isle* in der Planung war. Da er mit meinem damaligen Soundtrack sehr zufrieden gewesen war, wollte er mich auch für *Threshold Run* an Bord haben. Mir kam das sehr gelegen. Ich war schon



» [C64] Ein gerne raubkopierter Hit: *Great Giana Sisters*.

immer ein Fan von rundenbasierten Taktikspielen, da sie sehr einem alten Hobby von mir ähnelt, Schach. Ich habe schon damals begeistert *Nectaris* für PC-Engine und natürlich *Battle Isle* gespielt.

RG: Hast du Einblicke ins Spieldesign oder die Missionen von *Threshold*, während du den Soundtrack machst? Ein Filmkomponist schaut sich ja meist Rohschnitte an, um die passende Musik zu finden.

CH: Ich bekomme natürlich tiefe Einblicke in die Entwicklung, sei es in Form von Konzepten und Grafiken, Screenshots sowie Videos, oder auch durch bereits spielbare Vorabversionen. Mir persönlich fällt es immer leichter, wenn ich beim Komponieren eine visuelle Inspirationsquelle habe, an der ich mich orientieren kann. Und wir besprechen natürlich auch im Team, was wir mit der Musik emotional erreichen wollen. Wir überlegen, wie die Tracks implementiert werden, damit ein dynamischer, interaktiver Soundtrack entsteht. Dieser Aspekt ist ja auch der größte Unterschied zum Film, da man bei einem Spiel nie genau weiß, was der Spieler als Nächstes macht und wie das den Spielverlauf beeinflusst. Das muss alles berücksichtigt werden, um eine gelungene Sounduntermalung zu erstellen.

RG: Die Titelmelodie für *Battle Isle: Threshold Run* nimmst du mit einem Orchester auf. Erhöht das nicht den Aufwand um ein Vielfaches?

CH: Natürlich ist so eine Produktion etwas aufwendiger, aber man erhält auch ein besseres Resultat, wenn eben der „amtliche Orchestersound“ gefragt ist. Man kommt zwar heutzutage auch schon mit Samples und virtuellen Instrumenten sehr weit. Doch auch dafür ist der Aufwand groß, wenn es nicht nach „aus der Dose“ klingen soll. Beim echten Orchester sitzen da immerhin an die 60 Musiker, die alle ihre Seele und ihr Herzblut in die Musik einbringen. Das lässt sich immer noch schwer – und eigentlich gar nicht – am Computer simulieren.





DIE FIRMEN- ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

Access Software

Ob mit *Beach Head*, *Leaderboard*, *Links* (der bekanntesten aller Golfsimulationen) oder der *Tex-Murphy*-Reihe: Access Software war immer ganz vorne dabei. **Retro Gamer** blickt auf das Erbe der berühmten Spieleschmiede zurück.

Steve Witzel erinnert sich, dass er es war, der dem Access-Software-Gründer Bruce Carver dessen ersten C64 verkaufte. Es war dieselbe Maschine, an der später *Beach Head* entwickelt werden sollte, das Spiel, das für Access

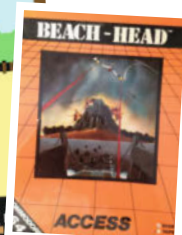
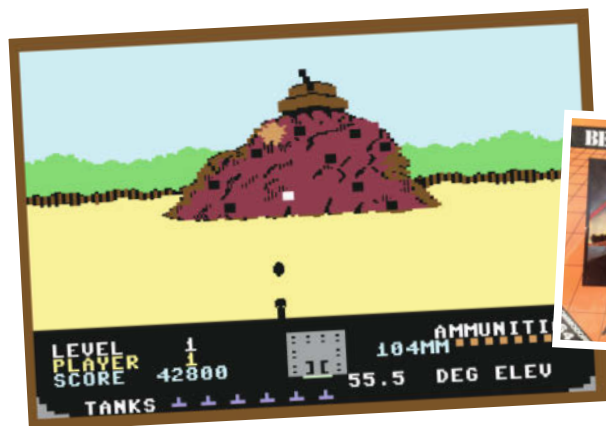
Software zum ersten großen Erfolg wurde (und das in Deutschland auf dem Index der BpJS landete).

„Ich hatte einen Computerladen namens Computers Plus in Midvale, einem Vorort von Salt Lake City“, erklärt

Steve. „Viele Leute mit einem C64 gierten praktisch nach Informationen. Sie wollten alles über sein Innenleben wissen, und von Commodore kamen nicht sehr viele Infos. Bruce war damals ein Ingenieur bei einer örtlichen Baufirma. Er kaufte sich einen C64 und interessierte sich bald sehr fürs Programmieren.“

Durch sein Hintergrundwissen als Elektroingenieur war Steves Laden ein Magnet für C64-Besitzer, die Programmiertipps austauschen oder neue Tricks

» [C64] Die zu kurze
Schlusssequenz aus
Beach Head.



» [C64] Das
Bowlingspiel
10th Frame
hatte eine
gute Physik.

SOFORT-EXPERTE

Access Software wurde vom Ingenieur Bruce Carver und seinem Kompagnon Chris Jones im November 1982 in Salt Lake City, Utah, USA, gegründet. Das Startkapital betrug 25.000 Dollar.

Der Name Access wurde ausgewählt, nachdem Bruce und seine Freunde auf der Suche nach einem guten Namen ein Wörterbuch gewälzt hatten. Auch Action Software oder Center Soft wurden als Namen in Betracht gezogen.

Am bekanntesten ist die Firma durch C64-Spiele wie *Beach Head*, *Raid Over Moscow* und *Leaderboard*, die PC-Spielereihe *Links* sowie die hochgelobte düstere Detektivserie *Tex Murphy*, von der inzwischen fünf Teile erschienen sind.

In Deutschland wurden viele der Access-Software-Spiele von U.S. Gold vertrieben. Der britische Publisher landete einen Deal mit Ocean Software, die Spiele wie *Beach Head* oder *Raid Over Moscow* für den europäischen Markt auf den Spectrum und den Schneider CPC konvertierten.

Die Sprachausgabe in der C64-Version von *Beach Head II* stammte von Doug Vandegriff, dem Grafiker, der die meisten Spieleschachteln gestaltete und als Art Director bei den ersten beiden Teilen von *Tex Murphy* tätig war.

□ TEK MURPHY OVERSEER



herausbekommen wollten. „Bruce schrieb einen kleinen Sprite-Editor und ich sagte zu ihm, dass ich das Programm in meinem Laden verkaufen könnte“, erinnert er sich. „Er passte es noch ein wenig an und war sehr aufgeregt, als wir sein Werk tatsächlich an den Mann bringen konnten.“

Dies war der Beginn einer wunderbaren Freundschaft. *Spritemaster*, das Programm von Bruce, verkaufte sich so gut, dass er sich eingestehen musste, vielleicht doch ein wenig Programmier talent (besonders auf dem C64) zu besitzen. „Die Marke Access Software begann mit

Spritemaster“, stellt Steve fest. Tagsüber arbeitete Bruce weiter in seinem Job, nachts programmierte er an seinem ersten Spiel, einen von *Star Trek* inspirierten 3D-Shooter namens *Neutral Zone*. Da Bruce nichts vom Verkaufen verstand, gingen die beiden eine Partnerschaft ein. „Als das Programm

» U.S. Gold hielt jede Art von Werbung für vorteilhaft.« MARTIN HOOLEY

□ IM GEDENKEN AN BRUCE CARVER

„Bruce war ein klarer Multitasker“, erzählt sein Bruder Roger. „Als die Firma größer wurde, hatte er weniger Zeit zum Programmieren und kümmerte sich mehr um das Spieldesign. Am Ende programmierte er gar nicht mehr. Er konnte gut mit Menschen umgehen und sie führen. Es ging ihm nicht so sehr um Computer, sondern um das große Ganze.“

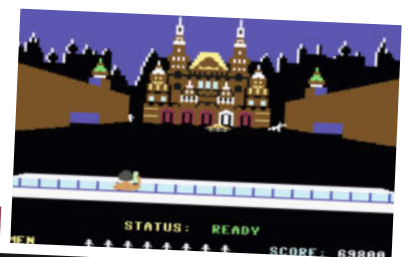
„Bruce war auch ein toller Familienvater, hatte einen wunderbaren Sinn für Humor und war ein scharfer Konkurrent im Multiplayer“, fügt Chris Jones hinzu. „Was die Firma betrifft, war er unglaublich ehrgeizig und konnte als Multitalent sowohl programmieren als auch die Grafik und den Sound für die Spiele beitragen.“

Ich staunte immer darüber, wie dreidimensional die Bilder auf dem Schirm wirkten, obwohl wir durch die schwache Leistung der Rechner so stark limitiert waren. Sein einzigartiges Talent, Illusionen zu erschaffen, ermöglichte diese erstaunlichen Bilder überhaupt erst.

Natürlich war Bruce ein Workaholic und steckte mehr Energie in die Arbeit als jeder andere von uns, sonst wäre das gar nicht zu schaffen gewesen. Er war wirklich einzigartig.“



» Bruce Carver nimmt den Golf-schwing von Roger auf Video auf.



» [C64] *Raid over Moscow*: Krenl voraus!

» [C64] Ein beliebter Abschnitt von *Raid Over Moscow*.



» [C64] *Neutral Zone* zeigte sich deutlich von *Star Trek* inspiriert.



» Wir begannen damit, meinen Abschlag mit einer VHS-Kamera vor einer Mauer zu filmen.«

ROGER CARVER



» [C64] *Leaderboard* hatte ziemlich viele Wasserhindernisse ...

■ WAS WURDE AUS ...

Bruce Carver

Durch sein Mitwirken an einigen der bekanntesten Titel von Access Software, von *Beach Head* bis *Links*, erarbeitete sich Bruce Carver einen Ruf als einer der talentiertesten Spiel-designer und Programmierer der Branche. 1997 bekam er von PC Gamer sogar den Titel „God of Gaming“ verliehen. Bis 2003 blieb er bei der von ihm gegründeten Firma und kehrte dann mit Carver



Homes in die Baubranche zurück. Am 28. Dezember 2005 starb er mit nur 57 Jahren plötzlich an Krebs.



Brent Erickson

Derzeit verfolgt Brent verschiedene Interessen: Er kümmert sich um Soft- und Firmware-Anwendungen beim Audiospezialisten Harman, entwirft Simulationen für Rennbegeisterte in der Fahrzeugbranche (www.motionsoftware.com) und lehrt Informa-

Steve Witzel

Auch Steve ist immer noch an vorderster Entwicklerfront tätig und entwirft Soft- und Hardware für eine Firma namens Sound Associates, mit deren Hilfe Seh- und Hörgeschädigte sowie Fremdsprachler Theaterstücke besser verstehen können. Außerdem arbeitet er an einer mobilen Stromquelle für Handys, mit der man diese unterwegs aufladen kann (www.smartgeekproducts.com).

Chris Jones

Eine ganze Generation von Spielern kennt

Chris wahrscheinlich als das Gesicht von *Tex Murphy*, den er in allen fünf Serienteilen selbst gespielt hat. Momentan arbeitet er zusammen mit dem Drehbuchautor Aaron Connors an einem durch Kickstarter finanzierten *Tex-Murphy*-Abenteuer namens *Tesla Effect*. Auch in diesem Spiel wird er die Hauptrolle wieder selbst übernehmen.

Roger Carver

Genau wie Chris ist Roger immer noch mit Truegolf beschäftigt, einer Abteilung von Access, die nach der Übernahme durch Microsoft 1999 abgespalten wurde. Die Firma stellt „virtuelle Golf simulatoren“ mit übergroßen Bildschirmen her und zieht viel von ihrer Erfahrung aus den *Links*- und *Leaderboard*-Spielen von damals.



» Die Cover der Schachteln wurden von Doug Vandegriff gestaltet, einem Ex-Marvel-Zeichner und Freund von Bruce und Chris.

anfang, sich gut zu verkaufen, kam Bruce zu mir und klagte, er könne gar nicht so viele Kassetten kopieren, wie verlangt würden. Also bastelte ich ihm ein Gerät, mit dem er gleich sechs Kopien auf einmal erstellen konnte. Da wusste ich, dass es richtig losging.“ Bruce gab seine reguläre Stelle auf und überzeugte seine alte Firma sogar, Geld in Access zu investieren.

Chris Jones, einer der Mitbegründer der Firma, erinnert sich, dass das Team zu Beginn im Keller von Bruce arbeiten musste. Jones war ebenfalls bei der alten Firma von Bruce angestellt gewesen, bei Access kümmerte er sich unter anderem um die Buchhaltung. „Wir kopierten die Spiele für den Vertrieb, entwarfen die Schachteln, die Anzeigen – es waren verrückte Zeiten. Da sich *Neutral Zone* so gut verkauft hatte, besaßen wir etwas Spielraum und konnten weitere Mitarbeiter für den Verkauf einstellen.“

Obwohl *Neutral Zone* ein simples Spiel war, verdeutlichte es einen Schlüsselaspekt der sich entwickelnden Spiel-design-Fähigkeiten von Bruce: Sein Auge für Details und die Einbindung realistischer Physik, was natürlich seinem Hintergrund als Ingenieur geschuldet war. Der Spieler musste Projektile auf feindliche Raumschiffe abfeuern, die einer parabelförmigen Flugbahn folgten – genau wie später im bekanntesten Abschnitt von *Beach Head*. Auch die filterlastigen Explosionseffekte waren hier schon zu finden.

„Wir hatten schon über ein Spiel gesprochen, das im Zweiten Weltkrieg stattfinden sollte – daraus wurde *Beach Head*“,

erinnert sich Chris. „Dieses Spiel verkaufte sich unheimlich gut und verschaffte uns einen Namen. Dadurch kamen wir endlich in die Ladenketten und zu den Großhändlern.“ *Beach Head* markierte auch den Anfang einer profitablen Beziehung zu U.S. Gold, einem Publisher aus Großbritannien, der viele der Titel von Access in Europa vertreiben würde.

In einem Interview mit dem *Commodore Magazine* aus dem Jahr 1987 beschreibt Bruce seine Idee, feindliche Flugzeuge von einem Schiff aus abzuschießen. „Alles andere entwickelte sich daraus. Chris und ich waren Fans alter Kriegsfilme, also konnten wir bei *Beach Head* unsere Lieblingsszenen in ein Spiel zum Mitmachen umsetzen.“

„*Beach Head* auf dem C64 war wirklich einzigartig für mich“, sagt Geoff Brown, der Gründer von U.S. Gold. „Ich konnte kaum glauben, wie toll es aussah mit seiner realistischen Grafik und den ruckelfreien Animationen. Das Spielprinzip war den meisten anderen Titeln meilenweit voraus. Ich glaube, ich rechnete mit 100.000 verkauften Exemplaren. Es wurden dann mehr als eine Million ...“

Mit *Beach Head* schien Bruce eine gut funktionierende Formel gefunden zu haben, indem er viele verschiedene Spielelemente vor einer militärischen, wenn auch fiktiven Hintergrundgeschichte kombinierte. Außerdem wurde das Ganze noch von fantastischer Grafik geschmückt. Obwohl er Hilfe von Chris und Steve bekam, kümmerte sich der als Perfektionist bekannte Bruce bei den frühen C64-Spielen selbst um die

TIMELINE

BRUCE CARVER ENTWICKELT *SPRITEMASTER* UND VERKAUFT ES IN STEVE WITZELS COMPUTERLADEN. IM NOVEMBER DIESES JAHRES WIRD ACCESS SOFTWARE GEGRÜNDET.

BRUCE CARVER VERSUCHT, DIE ERFOLGSFORMEL VON *BEACH HEAD* MIT DEM KONTROVERSEN KALTEN-KRIEGS-SPEKTAKEL *RAID OVER MOSCOW* ZU WIEDERHOLEN. ANDERE TITEL IN DIESEM JAHR SIND *OLLIE'S FOLLIES* UND *THE SCROLLS OF ABADON*. ROGER CARVER STÖSST ZUR FIRMA.

1982

1983

1984

1985

NEUTRAL ZONE, DAS ERSTE SPIEL VON ACCESS, WIRD VERÖFFENTLICHT. ES FOLGT *BEACH HEAD*, DAS EIN GROSSER ERFOLG WIRD. ZUKÜNFTIGE ACCESS-SPIELE WERDEN IN TEILEN EUROPAS VON U.S. GOLD VERTRIEBEN.

BEACH HEAD II: THE DICTATOR STRIKES BACK KOMMT IN DIE LÄDEN UND WIRD VON DER PRESSE GEFEIERT.



» [C64] Zu zweit sorgte *Beach Head II* für ausgelassene Spielmomente.

komplette Grafik und den Code. „Der einzige Künstler im Team war Doug Vandegrift“, sagt Steve. „Er machte alle Cover für die Access-Spiele und hatte sogar schon einen Emmy gewonnen.“

Das nächste Spiel wärmte die Erfolgsformel „viele Spiele in einem“ wieder auf, setzte aber statt auf das D-Day-Szenario von *Beach Head* auf ein noch kontroverseres Thema, den kalten Krieg. In einer aberwitzigen Geschichte, die von dem John-Milius-Film *Die rote Flut* inspiriert war, musste der Spieler in *Raid Over Moscow* die russische Hauptstadt mit futuristischen Kampfjets angreifen. In der Rückschau wirkt das vielleicht wie harmloser Spaß, doch damals waren die Beziehung zwischen den Großmächten extrem angespannt, unter anderem wegen der russischen Invasion in Afghanistan oder dem Abschuss einer koreanischen Linienmaschine durch eine russische Su-15.

„U.S. Gold hielt jede Art von Werbung für vorteilhaft“, erzählt Chris. „Es gab da eine gestellte ‚Protestaktion‘ vor der russischen Botschaft in London, von der der Publisher sich öffentliche Wahrnehmung versprach. Diese kontroverse Aktion brachte uns tatsächlich in aller Munde und hat so gesehen funktioniert...“ Trotz der negativen Reaktionen verkaufte das Spiel sich ebenfalls gut. Doch vor allem in Deutschland wurde viel über das Spiel debattiert und es musste in *Raid* umbenannt werden, um den Namen zu entschärfen.

Für die Spieler war es schwer, mit der trägen Joysticksteuerung von *Raid over Moscow* zurechtzukommen, einige schei-

terten schon in der allerersten Sequenz, dem Abflug von einer Weltall-Station. „Für meinen Geschmack waren ein paar Sequenzen zu schwierig“, gibt Steve zu. „Es war zu schwer, am Anfang des Spiels aus dem Hangar rauszukommen. Die Leute wollten einfach nur spielen und Spaß haben.“

Währenddessen überredete Bruce seinen Bruder Roger, einen Entwickler für Flugsimulationen bei der US Navy, bei der Firma mitzumachen. Seine erste Aufgabe war der charakteristische Titelschirm von *Raid Over Moscow*. Brent Erickson, der ebenfalls im gleichen Jahr anfang, war der fünfte Angestellte, wenn man Bruce und Chris Jones mitzählt. Das Team hatte seinen Sitz inzwischen im obersten Stockwerk von Bruces alter Firma.

„Bruce und Roger waren auf alle Fälle die technisch versiertesten von uns“, erinnert sich Brent. „Aus meiner Sicht kümmerte sich Bruce um alle komplizierten mathematischen und logischen Dinge, während Roger Animationen oder Spielmechanik beitrug. Es ist ein bisschen schwierig, das genau festzumachen, da eigentlich jeder das getan hat, was gerade nötig war.“

Zu jener Zeit waren genaue Informationen zum Hardware-Sprite-System des C64 schwer zu bekommen. Auch Nachschlagewerke für Programmierer waren für das System rar gesät. Die Neugier von Bruce, der einfach Werte in die Register schrieb, um zu sehen, was passierte, war einer der Antriebskräfte hinter der Firma Access. Außerdem war Roger ein exzellenter Golfer, wovon *Leaderboard* und *Links* extrem profitierten.

DIE FIRMEN-ARCHIVE: ACCESS SOFTWARE

Auf dem Weg zu den grünen Golfplätzen von *Leaderboard* machten Roger und Bruce mit *Beach Head II: The Dictator Strikes Back* einen weiteren Abstecker in das Militärgenre. Es war besser ausbalanciert als der Vorgänger, hatte einen besseren Wiederspielwert, einen Zweispielmodus und urkomische Sprachsamples. In Deutschland wurde *Beach Head II* ebenso wie der erste Teil bis 2010 indiziert und durfte nur unter Auflagen vermarktet werden. Das Spiel brachte dem Studio Bestnoten in der Presse ein, verkaufte sich aber nicht ganz so gut wie *Beach Head* und *Raid Over Moscow*, sodass man sich bei Access zu fragen begann, ob die Zeit der Kriegsspiele vorbei war.

Zu diesem Zeitpunkt hatte Steve Witzel seinen Computerladen bereits aufgegeben und arbeitete in einer Vollzeit-anstellung bei Access. Bald wurde er zu einer Art Marketingleiter. „*Leaderboard* war die Idee von Bruce“, erzählt er uns. „Davor hatten er und Roger ein Bowlingspiel namens *10th Frame* gemacht, für das Bruce viele mathematische Berechnungen angestellt hatte. Zu Zeiten von *Leaderboard* kannte er sich also bereits mit der Ballphysik und dem Flugverhalten aus – das war dann auch die große Stärke der Golfsimulation.“

Leaderboard war ein großer Schritt vorwärts für Sportsimulationen, sowohl was die Steuerung

» Der *Robotic Workshop* von Steve Witzel erlaubte es, Roboter zu bauen und zu programmieren.



» [PC] Entdeckungs- und Räselelemente zeichnen *Echelon* aus.



NOCH BEVOR IN DIESEM JAHR DER HOCHGELOBTE TITEL *LEADERBOARD* ERSCHEINT, ENTWICKELT BRUCE CARVER DIE BOWLINGSIMULATION *10TH FRAME*.

TEX MURPHY HAT IN *MEAN STREETS* SEINEN ERSTEN AUFTRIFF.

DAS ERSTE TEX MURPHY-ABENTEUER FÜR CD-ROM, *UNDER A KILLING MOON*, KOMMT IN DIE REGALE.

MICROSOFT KAUFTE ACCESS SOFTWARE UND INTEGRIERT DIE FIRMA ALS SALT LAKE GAME STUDIOS IN DIE MICROSOFT GAME STUDIOS.

TAKE-TWO INTERACTIVE KAUFTE DAS STUDIO VON MICROSOFT UND BENENNT ES IN INDIE BUILT UM.

1986

1987

1989

1990

1994

1998

1999

2003

2004

2006

ECHELON UND *WORLD CLASS LEADERBOARD* ERSCHEINEN UND WERDEN BEIDE FÜR DEN PC UMGESETZT.

ACCESS VERÖFFENTLICHT DEN ERSTEN VGA-TITEL *LINKS: THE CHALLENGE OF GOLF*.

DAS LETZTE TEX MURPHY-SPIEL *OVERSEER* ERSCHEINT AUF DVD-ROM.

DIE FIRMA WIRD VON MICROSOFT IN INDIE GAMES UMBENANNT.

TAKE-TWO SCHLIESST INDIE BUILT UND DAMIT AUCH DIE ÜBER 20 JAHRE ALTE TRADITIONSSCHMIEDE ACCESS SOFTWARE.

SECHS KLASSIKER



Beach Head

Beach Head war in Deutschland von 1985 bis 2010 indiziert und wurde nur von der Liste gestrichen, da 25 Jahre vergangen waren. Das Kriegsspektakel hatte aber auch hierzulande seine Liebhaber, besonders das Abballern von Flugzeugen war für die damalige Zeit spektakulär.



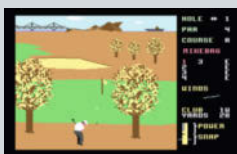
Raid Over Moscow

Dieses Spiel bestand wie *Beach Head* aus einer Reihe unterschiedlicher Minispiele. Die Flugsequenzen im Stile von *Zaxxon* und die Reaktor-Einlage machten besonders viel Spaß. Außerdem konnte man Teile des Kremls auf anrückende Panzer fallen lassen.



Beach Head II

Der zweite Teil des Millionenhits *Beach Head* trug den Untertitel *The Dictator Strikes Back* und war eine deutliche Verbesserung. Speziell der Zweispielmodus machte Laune, ob ihr feindliche Miniaturtruppen abknalltet oder euch einen Messerkampf am Flussufer liefertet.



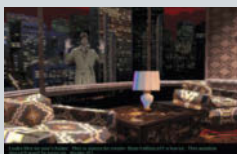
Leaderboard

Mit *Leaderboard* gelang Access ein Meisterstück, das einfach zu spielen, aber ungeheuer belohnend war – sogar für Nichtgolfer. Die Grafik war für den C64 beachtlich, besonders die flüssige Animation des Golfschwungs, der direkt von Rogers Schlag aufgenommen wurde.



Links: The Challenge Of Golf

Durch eine Funktion, die es Access ermöglichte, praktisch jeden realen Golfplatz im Spiel nachzubilden, stellte *Links* eine drastische Verbesserung zu *Leaderboard* dar. Die digitalisierten Animationen und die fotorealistische Grafik waren atemberaubend.



Under A Killing Moon

Dieses hochspannende Abenteuer mit *Tex Murphy* lieh sich verschiedene Motive von *Blade Runner* bis hin zur *Spur des Falken*. Hier wurden dialogbasierte Befragungen mit bizarren Charakteren und Entdeckungen in einer 3D-Welt auf intelligente Weise kombiniert.



» [C64] Margot Kidder und Chris Jones am Set von *Under A Killing Moon*.

► anbelangte, als auch was das dreidimensionale Terrain betraf, von dem erstaunlich viel in den mageren Speicher des C64 gestopft wurde. „Es gab andere Golfspiele, doch dort sah man das Geschehen von oben. Bruce wollte es aus der Sicht des Spielers zeigen“, erklärt Chris.

„Wir begannen damit, meinen Abschlag mit einer VHS-Kamera vor einer Mauer zu filmen“, erinnert sich Roger. „Wir projizierten das Bild dann auf Plastikfolie und übertrugen die Animation Bild für Bild in das Sprite-System des C64. Das kostete mich Wochen! Währenddessen schrieb Bruce den ersten Code für den Flug des Balles. Wir waren verblüfft, wie echt das Ergebnis aussah – ich bekam richtiggehend eine Gänsehaut. Bruce und ich sahen uns an, sagten nichts und grinsten einfach nur. In diesem Moment wurde *Leaderboard* geboren!“

Während Bruces mathematisches Talent seinen Spielen den letzten Schliff verlieh, zeigten sich auch andere Projekte von Access innovationsfreudig. Steve Witzel etwa erfand den *Robotic Workshop*, einen Miniaturbausatz für Roboter, den man an den C64 anschließen konnte und der seiner Zeit meilenweit voraus war. Brent Erickson arbeitete am 3D-Shooter *Echelon*, der vielleicht sogar zu ambitioniert war.

„Wir hatten diese tolle 3D-Technik für *Leaderboard* entwickelt, also wollte ich damit ein Spiel in der Art von *Battlezone* machen“, sagt Brent. „Nach einigen Anläufen kam *Echelon* heraus, ein futuristisches Kampfspiel im Weltraum. Es war eines der ersten echten 3D-Spiele für den C64 – das einzige andere war damals *Elite*, glaube ich. Wir mussten Objekte und Landschaft in großer Entfernung darstellen, also entwickelte ich eine Technik, mit der das möglich war und man immerhin noch fünf Bilder pro Sekunde erreichen konnte.“

Einer der besonderen Einfälle bei *Echelon* war eine Art Headset, das mit dem Spiel ausgeliefert wurde, um dem C64-Spiel einen Vorteil gegenüber dem aufstrebenden IBM PC zu verschaffen. Man konnte damit angeblich mit dem Navigationscomputer sprechen und Waffen abfeuern lassen, doch in Wirklichkeit reagierte es einfach auf jede beliebige Art von Geräusch.

Um dem langsamen Abstieg des C64 zu entgehen, begann Access damit, ihre Produkte auf andere Plattformen wie den Apple II oder den Atari 400/800/ST zu konvertieren, während U.S. Gold Titel



» [PC] Chris Jones als Tex Murphy in *Under A Killing Moon*.

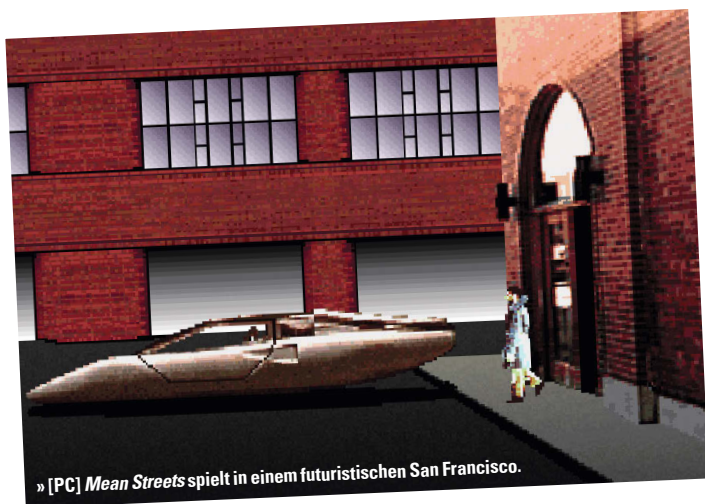
wie *Beach Head*, *Raid Over Moscow* und andere für Spectrum und Schneider CPC umsetzte. Für den PC kamen als Erstes *10th Frame*, *Echelon* und das Golf-Spin-off *World Class Leaderboard* heraus. Bei den letzten beiden war ein System namens RealSound integriert, das es erlaubte, Sprachausgabe ohne Soundkarte über den PC-Speaker auszugeben.

„RealSound war mein einziges Patent“, erklärt Steve Witzel. „Damals gab es noch kaum Soundkarten. Es gab nur den PC-Speaker (einen in jedem PC eingebauten Minilautsprecher für Pieptöne), und jeder hielt das mit der Sprachausgabe für unmöglich. Am Ende riefen wir eine Firma ins Leben, die RealSound für diverse Anwendungen in vierzig Länder verkaufte.“ Der letzte C64-Titel von Access, *Mean Streets*, wurde ebenfalls für den PC konvertiert. Das Spiel benutzte die 3D-Engine von *Echelon* und dank RealSound auch Sprachausgabe und führte eine schillernde neue Figur ein: *Tex Murphy*.

Wie Chris erzählt, war *Echelon* für die Firma ein Erfolg gewesen, und so suchte man nach neuen Anwendungen für dessen Technik. „Wir hatten eine Flugsimulation im Auge, bei der man entlang der gesamten Westküste fliegen können sollte. Im Laufe der Zeit entwickelte sich eine Detektivgeschichte im Hintergrund, und so wurde aus der Flugsimulation ein Adventure. So entstand *Tex Murphy*.“

„Bei *Mean Streets* übernahm Chris eine kreativere Rolle“, sagt Brent. „Doug und er waren schon seit Kindertagen Filmfans und hatten kleinere Filmchen für ihre Familien gedreht. Bei Access hatten wir dann sogar unseren eigenen Film, *Plan 10 From Outer Space*, gedreht, worin jeder eine kleine Rolle übernahm.“

Wie Steve sich erinnert, wurde der Launch des Spiels im ganz großen Stil aufgezo- gen. Man mietete dafür das Gebäude der *Academy of Motion Picture Arts and*



» [PC] *Mean Streets* spielt in einem futuristischen San Francisco.



Sciences an und lud verschiedene Berühmtheiten aus Hollywood ein. Schließlich wurde *Mean Streets* als interaktiver Film vermarktet und die Grafik mit den abgefilmten Schauspielern gab dem Spiel ein kinoartiges Flair. Chris selbst übernahm in diesem und vier weiteren Spielen die Rolle des Tex.

Mit inzwischen jahrelanger Erfahrung mit den *Leaderboard*-Spielen im Rücken wagte Access einen weiteren Schritt auf dem PC. „Bruce und ich hatten nach dem Erscheinen von *Leaderboard* viele Gespräche geführt“, erzählt Steve. „Die Verkaufszahlen auf dem C64 gingen zurück, weil jeder zum PC wechselte, doch Bruce war skeptisch, da auf dem PC damals nur 16 Farben möglich waren. Nach einer CES sagte ich zu ihm ‚Bruce, wir müssen das erste Spiel nur für VGA machen und wir müssen klar sagen, dass es keine anderen Grafikstandards mehr unterstützt.‘“ Dieses Spiel war *Links: The Challenge Of Golf*, der Auftakt zur meistverkauften Golfreihe für den PC überhaupt. Zu jener Zeit unterstützten die meisten PC-Spiele auch den älteren EGA-Standard, was zu Kompromissen bei der Grafik führte. *Links* sah aber besser aus als jedes andere Golfspiel auf dem Markt. Viele Spieler kauften sich den Titel nur, um mit der prachtvollen Grafik angeben zu können.

„Bruce hatte zum Ziel, jeden Golfplatz der Welt zentimetergenau abzubilden. Bei einer der *Links*-Versionen gerieten wir sogar ein wenig aneinander, weil er unbedingt den schottischen Old Course von St. Andrews darin haben wollte. Ich war der Meinung, dass der Kurs zu flach und damit zu langweilig sei. Da wurde er richtig sauer, schließlich war das das Mekka aller Golfer!“, erzählt er. *Links* wurde zum Vorzeigeprodukt von Access Software in den 90ern und es konnten zahlreiche Erweiterungen und Fortsetzungen veröffentlicht werden.

Die *Tex Murphy*-Reihe wurde zuerst mit *Martian Memorandum*, dann mit *Under A Killing Moon* und schließlich mit *The Pandora Directive* fortgesetzt, wobei die letzten beiden komplette 3D-Umgebungen mit abgefilmten Darstellungen bekannter Hollywood-Schauspieler wie Kevin McCar-

thy, Margot Kidder und James Earl Jones kombinierten. „Einige hatten die beste Zeit schon hinter sich und waren dadurch günstig zu haben, aber doch noch bekannt“, verrät Steve. „Ich ging einmal mit Brian Keith zum Abendessen. Er sah aus wie eine alte Eiche und ich fürchtete, er würde uns wegsterben. Doch sobald die Kamera lief, war er wie verwandelt.“ Das letzte Spiel, *Overseer*, war ein Remake von *Mean Streets* und kam 1998 heraus.

Obwohl *Links* und *Tex Murphy* für ein regelmäßiges Einkommen sorgten, begann die Firma über neue Einnahmequellen nachzudenken. „Wir dachten an einen Börsengang“, erklärt Steve. „Doch viele Firmen, die diesen Schritt gewagt hatten, verloren eine Menge Geld und gingen Pleite, also waren wir vorsichtig. Schließlich kam Microsoft zu uns und fragte an, ob wir nicht ihre Golfsimulation für Windows programmieren wollten. Da wir aber die anderen Plattformen wie etwa den Mac nicht aufgeben wollten, hatten wir am Ende zwei Spiele, *Links* und *Microsoft Golf*.“

„Als eines Tages die *USA Today* beide Spiele testete und unseres besser bewertete, spitzte sich die Situation zu. Die beiden Spiele waren praktisch identisch, nur war unser Marketing besser, wodurch wir bekannter waren. Am Ende wollte Microsoft einfach die ganze Firma kaufen, um einen Schlussstrich zu ziehen. Für uns war das gut, da wir auf lange Sicht nicht genügend Kapital hatten, um an Größen wie Tiger Woods heranzukommen. Viele Leute glaubten, dass wir mit Microsoft im Rücken so richtig loslegen würden.“

Die Übernahme wurde 1999 abgeschlossen und Access wurde zu einem von mehreren Microsoft Game Studios. Die Hoffnungen auf stärkere Verkäufe erfüllten sich allerdings nicht. Bruce Carver arbeitete noch bis 2003 an *Links* und verließ dann die Firma, um seine Bauunternehmung Carver Homes zu gründen. 2004 verkaufte Microsoft das Studio an Take-Two Interactive, das es in Indie Built umbenannte. Indie produzierte noch *Amped 2* und die Tennissimulation *Top Spin 2* für die Xbox 360, bevor es 2006 seine Pforten schließen musste.

Heute lebt das Erbe der Firma Access in Truegolf weiter, einer Firma, die

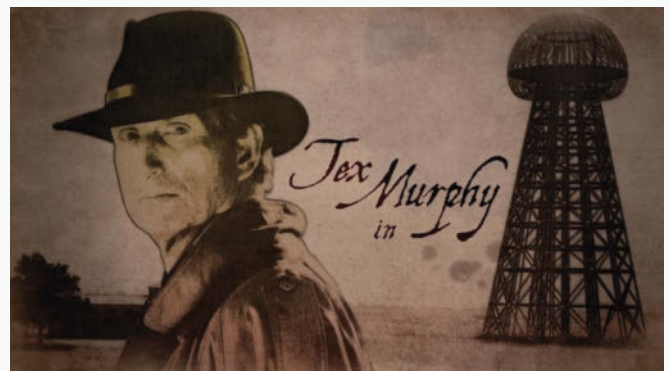
»Am Anfang arbeiteten wir alle im Keller von Bruce.«

CHRIS JONES

Golfsimulatoren mit großen Bildschirmen für zu Hause und für die kommerzielle Nutzung herstellt. Chris, Roger und einige andere arbeiten immer noch dort. Im Jahr 2007 gründeten Chris Jones und Aaron Connors Big Finish Games und traten mit dem Vorschlag eines sechsten *Tex Murphy*-Spiels namens *Project Fedora* an verschiedene Publisher heran. Am 6. Juni 2012 gelang es, mit einer Kickstarter-Kampagne 598.104 Dollar einzusammeln – deutlich mehr als das ursprüngliche Ziel von 400.000. So begann für Chris und die anderen ein ganz neues Abenteuer. Das fertige Spiel soll nun *Tesla Effect* heißen und sich um die Arbeit des Physikers und Erfinders Nikola Tesla drehen. Es soll im Laufe des Jahres bei Atlas erscheinen und über Steam veröffentlicht werden. Es wird Zeit für die Rückkehr des Filzhuts...

Danke an Steve Witzel, Brent Erickson, Chris Jones, Roger Carver, Kurt Kalata und David Crookes für ihre Unterstützung bei diesem Artikel.

□ CHRIS JONES ÜBER TESLA EFFECT



RG: Warum habt ihr euch dazu entschlossen, *Tex Murphy* wiederzubeleben?

CJ: Wir haben es seit dem Cliffhanger in *Overseer* 1998 schon ein paarmal versucht. Doch in dieser Zeit waren Adventures weniger populär und die Studios konzentrierten sich auf „konsolenfreundlichere“ Titel. Aaron Connors und ich hatten uns seitdem schon an mehrere Publisher gewandt, um Tex zurückzubringen, doch keiner zeigte Interesse. Als Double Fine mit der Kickstarter-Kampagne zu ihrem Adventure einen solchen Erfolg hatten, wussten wir, dass wir das auch versuchen mussten. Es gab seit vielen Jahren eine eingeschlossene Fangemeinde von Tex, die die Kampagne zum Erfolg geführt hat. Wir sind den Fans unendlich dankbar, dass sie uns bei unserem Ziel geholfen haben, Tex zurückzubringen.

RG: Hat euch die Reaktion der Fans auf das Kickstarter-Projekt überrascht?

CJ: Ja, und zwar positiv! Seit dem letzten Spiel war schon eine sehr lange Zeit vergangen und wir waren uns nicht sicher, welche Reaktionen unsere Kickstarter-Kampagne hervorrufen würde. Als *Overseer* veröffentlicht wurde, war sowohl die Beliebtheit von Adventures als auch von Spielen mit Vollbild-Videos in der Gunst der Spieler gesunken.

RG: Was können wir von dem neuen Spiel erwarten?

CJ: Ihr werdet wirklich tolle schauspielerische Leistungen von begabten Leuten sehen, eine interessante Geschichte von epischem Ausmaß und drei verschiedene Wege, die ihr durch das Spiel nehmen könnt. Damit meine ich nicht einfach nur drei verschiedene Enden, sondern drei komplett verschiedene Schlüsselerlebnisse, die der Spieler haben kann. Die Story von *Tesla Effect* ist witzig, furchteinflößend, fesselnd und bietet aufgrund der unterschiedlichen Lösungswege enormen Wiederspielwert.





DIE FIRMEN- ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

Kingsoft

Eine deutsche Geschichte mit McJob, Schach-Großmeister, Aldi-Computer und Wikinger-Lizenz: Heinrich Lenhardt erinnert sich im Gespräch mit Firmengründer Fritz Schäfer an den Spiele-Pionier Kingsoft.



Von Heinrich Lenhardt

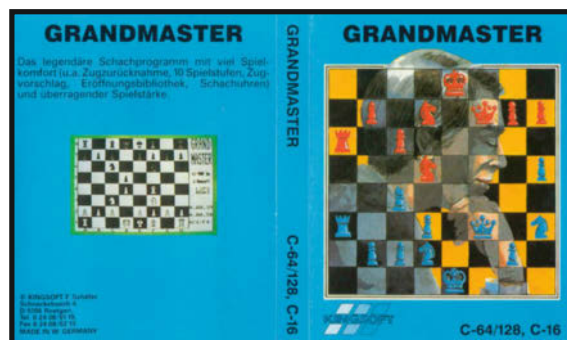
Der Spielekönig von Deutschland residierte bescheiden in einem gewöhnlichen Einfamilienhaus im Dunstkreis von Aachen: Mit Kassetten, Zettelkasten und Mama am Telefon wurde Familie Schäfer Anfang der 80er zu einer der wichtigsten Anlaufstellen für Computerspieler und Hobby-Programmierer. Als Student Fritz sein auf dem PET gebasteltes Schachprogramm für den VC-20 umsetzte, der hochauflösende Grafik zum Schnäppchenpreis von 900 Mark versprach, schaltet er 1982 erste Anzeigen im Fachmagazin CHIP. Damit gewann er nicht nur Schachspieler als Kunden, sondern lockte auch andere deutsche Programmierer an, die ihre Werke veröffentlichen wollten. Mit wenig Kapital, aber viel Marktnischengespräch wurde Kingsoft zu einem der führenden deutschen Computerspiele-Händler und -Publisher während der Commodore-Ära.

Auf den Computer kam Kingsoft-Gründer Fritz Schäfer eher zufällig. Anfang

der 80er Jahre jobbte er neben dem Elektrotechnik-Studium bei McDonald's in Aachen. Die Buletten-Beschäftigung sollte weitreichende Folgen haben: Zum einen arbeitete hier auch ein Schichtleiter, der später zum aufstrebenden Aachener Elektronikhändler Vero GmbH wechselte – aus dieser Firma wurde schließlich der Computerriese Vobis. Zum anderen verdiente sich Fritz bei McDonald's die D-Mark, mit denen er 1978 einen leicht gebrauchten Commodore-PET-

2001-Computer erstand – auch wenn er zunächst noch nicht so recht wusste, was er damit anfangen sollte: „Der Verkäufer war ein bisschen in Geldnot und hatte mir den PET ziemlich günstig angeboten. Da dachte ich mir, dass ich den Computer auch ohne Verlust wiederverkaufen könnte. Aber dann bin ich an dem Gerät hängen geblieben“.

Fritz begann mit kleinen BASIC-Spielchen zu experimentieren und brachte sich schließlich Programmierung in Assem-



» Boss wurde ab 1982 im Direktver-
sand verkauft und
später in *Grandmaster*
umgetauft. Nach der
PET-Version folgten
Umsetzungen für
VC-20, C16 und C64.

□ SOFORT-EXPERTE

Kingsoft wurde 1982 als GmbH gegründet, um Fritz Schäfers Schachprogramm *Boss* (später: *Grandmaster*) per Postversand zu verkaufen.

Versandhändler und Publisher: Kingsoft war in der entstehenden deutschen Computerspiele-Landschaft der frühen 80er Jahre eine der ersten Anlaufstellen für Hobby-Programmierer. Mit eingekauften Titeln wie *Time Pilot* oder *Bongo* etablierte sich die Wohnzimmer-Firma in der Commodore-Szene.

Entliehene Spielideen bestimmten den Kingsoft-Katalog. Mehr oder weniger geschickt wurden beliebte Konzepte aufgegriffen und für Plattformen adaptiert, denen es am jeweiligen Spielertyp noch mangelte. So kamen Amiga-Besitzer mit *Emerald Mine* in den Genuss eines besseren *Boulder Dash*, und C16-Käufer wurden mit dem sehr guten *Winter-Games-Remix* *Winter-Olympiade* bedacht.

Der erste Aldi-Computer sorgte 1986 für Rückenwind: Im 149 Mark teuren „Programmierskurs“-Paket lag neben einem C16-Computer von Commodore auch ein Kingsoft-Prospekt bei. Im selben Jahr erschien das preisgekrönte *Winter-Olympiade* für C16.

Das Ende als Entwickler folgte im Jahr 1993, um die Entwicklung kümmerte sich nun die neu gegründete Ikarion Software GmbH. Kingsoft wurde eine reine Vertriebsfirma und 1995 von Electronic Arts übernommen.



» Vobis-Gründer Theo Lieven drängte Schäfer dazu, den Schach-Großmeister mit dem VC-20 herauszufordern.«

bler bei. Ein anderes Hobby löste eine Idee aus, welche später das Fundament für die Kingsoft-Gründung legte: „Schach war damals ein Thema. Ich war ein interessierter Gelegenheitsspieler und hätte vielleicht sogar ziemlich gut werden können. Aber der örtliche Schachclub traf sich immer sonntags um 10 Uhr morgens. Komischerweise ist da mein Interesse eingeschlafen.“

Anfang der 80er Jahre boomte der Schachcomputer-Markt in Deutschland. Hunderte von Mark und sogar vierstellige Beträge wurden für Geräte gezahlt, die nichts anderes konnten, als menschliche Gegner mehr oder weniger kompetent matt zu setzen. Fritz Schäfer fand das Thema interessant: Warum nicht eine Software entwickeln, die den PET in einen Schachcomputer verwandelt? Er lernte einen weiteren Gleichgesinnten aus dem Raum Aachen kennen, und gemeinsam entwickelte man das Schach-Programm Boss. Bei dieser Hobby-Programmierung wäre es vielleicht geblieben, hätte Commodore nicht 1981 einen neuen Computer namens VC-20 veröffentlicht-

licht. Das für Heimanwender konzipierte Modell hatte den vertrauten 6502-Prozessor des PET und lockte obendrein mit „hochauflösender“ Farbgrafik: „Das war natürlich megainteresant“, erinnert sich Fritz, „Da wollte man einfach mal hübschere Schachfigurchen machen statt der PET-Klötzchen. Commodore hatte ein paar Spielmodule für den VC-20 veröffentlicht, aber noch kein Schachprogramm. Da dachte mir: ‚Ach, vielleicht will das ja jemand haben.‘ So kam dann langsam alles ins Rollen.“

Um den Schach-Boss unters VC-20- und später auch C64-Volk zu bringen, gründete Fritz Schäfer 1982 die Firma Kingsoft GmbH. Raum für Raum eroberte der Versandhandel das Elternhaus in Mularthshütte, einem Stadtteil des Aachener Vororts Roetgen. Mutter Schäfer bediente das Telefon, das „Datenbanksystem“ für die Bestellungsbearbeitung bestand aus Schuhkästen mit Zetteln. Das Schachprogramm wurde direkt an die Konsumenten verkauft, denn zu der Zeit gab es noch keine nennenswerten Händlervertriebsnetze für das neue Medium ▶

COMMODORE CBM 2001
DER COMPUTER, ÜBER DEN DIE EXPERTEN REDEN

FÜR 1.830,- DM
komplett inkl. MwSt. 6 Monate Garantie
Programmiersprache Basic
Kapazität 8000 Byte
IEC BUS, USER PORT

VERO GmbH Postfach 1778
5100 Aachen, Tel. 02 41/3 38 06, Telex 08 32 389

Preiswerte Elektronenrechner

Hewlett-Packard

HP 31 E	98,-
HP 32 E	159,-
HP 33 E	198,-
HP 67	798,-
HP 41 C	698,-
HP 97	1498,-

Texas Instruments

TI 25	98,-
TI 30	29,-
TI 45	59,-
TI 57	92,-
TI 51 B	94,-
TI 58	215,-
TI 58C 288	272,-
TI 59	515,-
PC 100 C	448,-

Commodore

CBM 2001	1830,-
CBM 3016	2435,-
CBM 3032	2875,-
CBM 3040	2925,-
CBM 3023	1948,-
CBM 3022	2748,-

Preise inkl. MwSt. Alle Ger. mit serienm. Zubehör und volle Garantie.

VERO GmbH Aachen
Qualifizierter Fachhandel für elektronische Rechenmaschinen
Postfach 60, Postfach 1778
5100 Aachen
Telefon (02 41) 3 38 06
Telex 8 32 389



» Auf einem Commodore PET brachte sich Fritz Schäfer das Programmieren bei und bastelte an der ersten Version des Computerschachs Boss. Obiges Anzeigenmotiv stammt vom Aachener Händler Vero, der später unter dem Namen Vobis landesweit bekannt wurde.

► Computerspiele. Die *Boss*-Nachfrage wuchs und zog weite Kreise, zu den Kunden zählte auch Computerpionier Konrad Zuse.

Durch die McDonald's-Connection war Fritz Schäfer mit dem Computerhändler Vobis in Kontakt gekommen. In dessen erster Filiale in Düsseldorf hatte er während der Weihnachtsferien gejobbt. In den Heimcomputer-Anfangsjahren eine durchaus strapaziöse Erfahrung, wie sich Fritz erinnert: „VC-20, TI-99/4A und auch schon der C64 wurden zu Weihnachten in großen Mengen verkauft. Dann kamen die Leute nach dem 2. Weihnachtsfeiertag, als ich Vertretung hatte, und wollten wissen, wie so ein Gerät überhaupt funktioniert. Es war recht abenteuerlich, was die Leute so alles reklamierten. Erst nach einer halben Stunde kamst du darauf, dass jemand sein Diskettenlaufwerk gar nicht mit dem Computer verbunden hatte und sich dann wunderte, dass es nicht funktionierte.“ Der Vobis-Kontakt blieb über die Jahre erhalten, Fritz Schäfer übersetzte für die Firma auch englische Computerhandbücher und half beim Standdienst auf Messen aus. Letztere Tätigkeit sorgte in Verbindung mit einem leichtsinnigen Schach-Großmeister für den großen Durchbruch seines Schachprogramms.

1982 war Fritz auf der Hobbytronic in Stuttgart am Vobis-Stand beschäftigt. Eine

der Attraktionen der Messe war das Simultanduell des deutschen Großmeisters Theo Schuster mit mehreren Schachcomputern. Vobis-Gründer Theo Lieven drängte Schäfer dazu, doch mal kess zu fragen, ob er da mit seinem *Boss* mitspielen dürfte. Die Organisatoren hielten es für eine nette Idee, und so baute Fritz spontan einen VC-20 mit Fernseher auf – ein Schach-Underdog, der es nicht mit der Rechenkraft von Mephisto & Co. aufnehmen konnte. „Die richtigen Computer hat der Theo Schuster entsprechend ernst genommen und mühelos niedergemetzelt. Doch bei meinem Programm hat er einen besonders schneidigen Angriff geritten, der um Haaresbreite zum Matt geführt hätte.“ erinnert sich Fritz. Der Großmeister hatte sich dabei um eine Kleinigkeit verguckt, verlor ein paar Figuren und *Boss* überstand diesen Husarenangriff. Das Resultat: „Er hat netterweise aufgegeben. Wahrscheinlich wäre die Partie unentschieden ausgegangen, denn speziell im Endspiel waren wir noch ziemlich schwach. Aber so hatte ich ein Resultat, mit dem man jahrelang die Werbetrommel rühren konnte.“

Dem Großmeister-Schreck *Boss* stand nicht nur eine Umsetzung für den neuen Commodore 64 bevor, sondern auch eine Namensänderung. In Gesprächen mit britischen Vertriebspartnern bekam Fritz zu



»Udo Gertz war ein sehr netter Kerl, der einiges drauf hatte. Ich habe ihn dann überredet, Spiele für den C16 zu machen.«

FRITZ SCHÄFER



► Schnappschüsse der ersten Kingsoft-Stände auf Publikumsmessen wie der Hobbytronic 1984 und der Internationalen Funkausstellung 1985.



hören, dass *Boss* im Englischen einen leicht negativen Beigeschmack hat und eher zur Bezeichnung von fiesen Vorgesetzten verwendet wird. Naheliegender neuer Name: *Grandmaster*. Das preiswerte Schachprogramm wurde international lizenziert und mit einer ordentlichen Verpackung versehen. Vor allem war es für Kingsoft die Grundlage, um rasch zum führenden deutschen Spiele-Publisher aufzusteigen.

„Nach und nach meldeten sich auch andere Programmierer, die Spiele gemacht hatten“, berichtet Fritz Schäfer. 1983 veröffentlichte Kingsoft mit Henrik Wenings *Galaga-Klon Galaxy* den ersten eingesandten Titel. „Programmierer gesucht“: Kingsoft bemühte sich durch Anzeigen in Fachmagazinen um Einsendungen und wurde zu einer Hauptanlaufstelle für deutsche Spieleentwickler. „Das meiste, was da eingeschickt

TIMELINE





DIE FIRMENARCHIVE: KINGSOFT

» Es lebe der Sport: Groß und stark dank der Verramschung des C16 als erster „Aldi-Computer“, denn den rund 200.000 Packungen lag ein Kingsoft-Firmenprospekt bei. Udo Gertz' Kraftakte Winter-Olympiade und Sommer-Olympiade gehörten zu den besten C16-Spielen.



wurde, war nicht so der Rede wert. Aber aus manchen Sachen konnte man mit ein bisschen Feintuning was machen. Damals waren die Leute noch willig, auf Vorschläge einzugehen und ihre Sachen zu korrigieren“, sinniert Fritz.

Die Computerspiele der frühen 80er wurden meist von Einzelpersonen entwickelt und orientierten sich an Arcade-Vorbildern. Kingsoft hatte kein eigenes festes Entwicklungsteam, sondern arbeitete mit externen Programmierern. Die Rechte an einem Spiel wurden für vier-, manchmal auch fünfstelligen D-Mark-Beträge gekauft, Deals auf Beteiligungsbasis waren unüblich. Kingsoft kümmerte sich selbst um den Deutschland-Vertrieb, während Partner Anirog (später: Anco) einen Teil der Produktpalette in Großbritannien veröffentlichte.

1984 folgten weitere Spiele von Galaxy-Autor Henrik Wening: *Zaga* orientierte sich an der isometrisch scrollenden Weltraumaction des Sega-Hits *Zaxxon*, während *Space-Pilot* dem Konami-Automaten *Time Pilot* nachempfunden war. Jenes Fliegerabschieß-Spiel durch fünf Epochen erlaubte freies Scrolling in alle Richtungen und erwies sich vor allem in Großbritannien als Hit. Mit *Space-Pilot 2* erschien im Folgejahr ein Nachfolger, der aber weniger erfolgreich war. Kingsoft veröffentlichte auch *Tom* von Udo Gertz, ein Hüpfspiel für VC-20 und dann C64. Fritz Schäfer erinnert sich: „Udo war ein sehr netter Kerl aus der Nähe von

INTERVIEW

Fritz Schäfer gründete 1982 Kingsoft und war bis zum Verkauf der Firma an Electronic Arts im Jahr 1995 Geschäftsführer.

RG: Viele Kingsoft-Titel haben sich bei den Ideen anderer Automaten- und Computerspiele bedient. War das eure Firmenphilosophie oder ein Spiegelbild der damaligen deutschen Entwicklungslandschaft?

FS: „Firmenphilosophie“ wäre stark übertrieben. Auch die freiberuflichen Programmierer hatten sich an anderen aktuellen Titeln orientiert und entsprechende Spiele angeboten. Nicht nur in Deutschland, sondern auch in England war das üblich. Es gab am Anfang kaum offizielle Lizenzen, die kamen erst später mit Firmen wie Ocean auf. Klar habe ich einige Projekte selbst angeleiert. Zum Beispiel gab es gerade bei C16-Programmen den ein oder anderen Titel, wo ich gesagt hatte: „Das ist gerade ein populäres Thema auf anderen Systemen, aber auf dem C16 macht das noch keiner.“ Dementsprechend gab's Auftragsarbeiten, wo man sich den einen oder anderen Spielmechanismus geborgt hat. Wir sind aber nicht ständig in die Spielhallen geschlichen, um zu gucken, was man da noch verwerten kann.

RG: Kingsoft ist mit dem boomenden Heimcomputer-Markt in Deutschland gewachsen. Ging's für euch ständig bergauf oder gab es auch Rückschläge?

FS: Kingsoft war keine ununterbrochene Erfolgsgeschichte. Es gab Jahre, da sah es ziemlich mau aus. Zum Beispiel war die Phase im Anschluss an den Umzug nach Aachen finanziell kritisch: Da gab es Umbaukosten, erhöhte Ausgaben für Miete und Gehälter sowie den Aufbau der eigenen Distribution. Man grübelte in mancher schlaflosen Nacht, was wohl mit der Firma passieren wird, aber dann hat man sich wieder berappelt. Das ist bei Selbstständigen ja so: Wenn die

Firma nicht laufen sollte, hat man nicht unbedingt einen Plan B in der Tasche – da macht man sich schon mal Gedanken.

RG: Deshalb hattest du Kingsoft letztendlich an Electronic Arts verkauft?

FS: Es war einfach ein guter Zeitpunkt. Wir waren damals eine 50.000-Mark-GmbH gewesen, die im letzten eigenen Geschäftsjahr 26 Millionen Mark Umsatz bewegt hat. Als Distributor schiebst du da ziemlich große Warenwerte durch, doch von der Bank bekamen wir kaum Geld. Deren Einstellung war: „Software – das sagt uns nichts. Wenn Sie den Laden dicht machen müssten, könnten wir mit dem Zeug nichts anfangen. Haben Sie nicht ein paar Immobilien als Sicherheit?“ Wir haben da mit einem Dispokredit von etwa 20.000 Mark millionenschwere Umsätze gestemmt. Damit war Kingsoft auch erfolgreich und hat schwarze Zahlen geschrieben. Aber bei Software ist es ja ähnlich wie bei Schnittblumen: Du musst immer die neueste Ware liefern können, sonst gehen die Händler zu einem anderen Distributor. Je höhere Umsätze du machst, desto größer muss der Lagerbestand sein, damit du gerade bei Toptiteln lieferfähig bleibst – aber das muss ja auch bezahlt werden.

RG: Das Geschäft wurde einfach zu groß für eine kleine mittelständische Firma?

FS: Liquidität war für Kingsoft immer ein Problem gewesen. Zu der Zeit ging es auch los mit den Media-Märkten und ihren langen Zahlungszielen von drei Monaten. Als kleines Licht bewegten wir uns zwischen milliardenschweren Konzernen wie EA. Wir durften uns keine Fehler erlauben und

das Lager nicht mit etwas vollstellen, das nicht abgefließen wäre.

RG: Hattest du nach *Grandmaster* weitere Kingsoft-Spiele selbst entwickelt?

FS: Nein, ich habe nur ein bisschen mitprogrammiert, das waren dann eher Utilities. Ich habe zum Beispiel einen Schnelllader für die C16-Datasette gemacht. Das war so ein Abfallprodukt, als ich mich mit dem Rechner beschäftigt habe, um mein C16-Buch zu schreiben. Ich war auch kein ausgebildeter Programmierer, im Selbstlern-Modus hatte ich mir Basic und dann Assembler beigebracht. Schach ist ein bisschen was anderes im Vergleich zu anderen Computerspielen, weil grafisch wenig passiert; Figuren von einem Speicherort zum anderen zu versetzen ist überschaubar. Aber irgendwelche Sprites oder andere wilde Sachen über den Bildschirm zu schieben und Kollisionen abzufragen, das ist eine ganz andere Technik, die man drauf haben muss. Das hätte ich mir beibringen können, aber dazu fehlte dann die Zeit, bei Kingsoft waren ja andere Sachen zu erledigen.

RG: Aktuell bist du bei Smartphone-Apps aktiv, gibst's da demnächst ein neues Schäfer-Spiel?

FS: Ja, ich bin an einem neuen Projekt dran, einem netten Casual Game für iOS und Android mit einer witzigen, unverbrauchten Spielidee. Ich arbeite da mit Holger Kuchling zusammen, einem der Gründer von Independent Arts Software. Der ist auch ein Veteran und schon seit über 20 Jahren dabei. Wir sind in Gesprächen mit einigen Firmen bezüglich der Vermarktung und müssen die App noch ein wenig überarbeiten, aber sie dürfte bald erscheinen.

FRITZ SCHÄFER ZIEHT SICH AUCH BEI IKARION ZURÜCK, 2001 SCHLIESST DIESE FIRMA DIE TORE.

1995

1998

ELECTRONIC ARTS ETABLIERT SEINEN EIGENEN DEUTSCHLAND-VERTRIEB DURCH DEN ERWERB VON KINGSOFT.

SECHS KLASSIKER



Grandmaster

Kingsoft wurde gegründet, um Fritz Schäfers spielstarkes, preiswertes Schachprogramm zu verkaufen. Die Ursprungsversion auf dem Commodore PET nannte sich noch *Boss*. Umsetzungen für VC-20, C64 und C16 erhielten schönere Figurengrafik und den endgültigen Namen *Grandmaster*.



Space-Pilot

Eine offizielle Umsetzung des Konami-Spielautomaten *Time Pilot* gab es nicht für den C64, aber der kompetente Klon von Henrik Wening brachte das Spielgefühl prima rüber. Der eigene Flieger war immer in der Bildschirmmitte, der Spieler bestimmte die Flugrichtung.



Winter-Olympiade

Udo Gertz' C16-Interpretation von Epyx' C64-Hit *Winter Games* untermauerte Kingsofts Ruf als Top-Entwickler für Commodores Billigcomputer. Der Nachfolger *Sommer-Olympiade* sorgte für sieben weitere spaßige Disziplinen, die grafisch Enormes aus dem C16 herausholten.



Quiwi

Die deutsche Antwort auf den *Trivial-Pursuit*-Quizspiel-Boom gefiel durch geselligen Spielmodus für bis zu 15 Teilnehmer und rund 4.000 gut gemischte Fragen. *Quiwi* wurde ab 1986 auf so ziemlich jeden Computertyp umgesetzt, sogar fürs Schneider-Textverarbeitungssystem Joyce.



Emerald Mine

Volker Wertich knöpfte sich das *Boulder-Dash*-Spielprinzip vor, fügte neue Puzzle-Ideen und einen Zweier-Koop-Modus dazu. Für bescheidene 29 Mark gab's 100 spaßige Levels, beim Nachfolger kam sogar ein Editor dazu. *Emerald Mine* war Kingsofts größter Amiga-Hit.



Locomotion

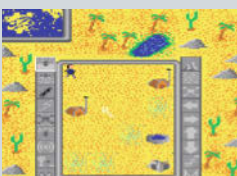
Viele Kingsoft-Titel orientierten sich an etablierten Vorbildern, doch die Eisenbahn-Knobelei von André Wüthrich fesselte mit einer originellen Spielidee. Geschwinde Gleisumschaltung war gefragt, um Züge kollisionsfrei an verschiedene Bahnhöfe zu lotsen.

DREI GURKEN



Soccer King

Eines der ersten und zugleich schlechtesten Fußballspiele für ST und Amiga. Konfus wuselnde Kicker, ruckliges Scrolling und exzentrisches Ballverhalten à la Radiergummi ruinierten den Spielspaß – und das Publikumsgegröle der Amiga-Version tötete den letzten Nerv.



Lords

Amiga- und ST-Spieler waren von *Populous* begeistert, dieser wirre Siedlungs-Simulator war für die Zurückgebliebenen auf dem C64 ein schwacher Trost. „Grafik wie aus dem Jahr 1984, das Scrolling verursacht einen ziehenden Schmerz im Hinterkopf“, stöhnte das *64'er*-Magazin.



Sky Cabbie

Den umgekehrten Leidensweg von 8- zu 16-Bit nahm dieses Amiga-Derivat des C64-Frühwerks *Space Taxi*. Kingsofts *Sky Cabbie* spielte sich schlechter als die Vorlage: Die Schubkraftsteuerung war überempfindlich, Zeitlimit und Bildschirmlebens-Knappheit schürten den Frust.



» Das einzige Kingsoft-Lizenzspiel schaffte es 1991 auf das Titelbild von *Power Play*. Die Adaption des Comic-Wikingers *Hagar* war nicht direkt schrecklich, aber spielerisch enttäuschend.

Stuttgart, der einiges drauf hatte. Er nahm auch gerne konstruktive Tipps entgegen. Ich habe ihn dann auch überredet, Spiele für den C16 zu machen.“ Das Resultat dieser Überredungskunst waren zwei preisgekrönte Sportsimulationen, die zu den Highlights des Kingsoft-Katalogs zählen sollten: *Winter-Olympiade* und *Sommer-Olympiade*.

Der C16 war Commodores unglückseliger Versuch, unterhalb des erfolgreichen C64 einen Billigcomputer zu etablieren, der den VC-20 als Einsteigergerät ablösen könnte. 1985 kam der C16 auf den Markt und wurde von der Kundschaft weitgehend ignoriert. Lieber sparte man auf einen richtigen 64er, der durch seine rasant wachsende Software-Bibliothek immer attraktiver wurde. Kingsoft gehörte zur recht überschaubaren Anzahl von Firmen, die überhaupt Software und Zubehör für den C16 veröffentlichten. „Der C16-Markt war nicht sehr groß, aber es gab auch wenig Wettbewerb. C64-Software hat dagegen damals so ziemlich jeder gemacht“, erklärt Fritz Schäfer. „Für einen kleinen Anbieter ohne großen finanziellen Background wie uns konnte so eine Nische interessant sein. Lieber in einem kleinerem Markt ein großer Anbieter sein als beim C64 nur unter ferner liefen zu rangieren.“

Das C16-Engagement sollte sich 1986 für Kingsoft auszahlen, denn der Hardware-Ladenhüter wurde zum ersten „Aldi-Computer“ und für 149 Mark in den Filialen der Discount-Kette verramscht. Eingefädelt hatte den Deal Uli Hoeneß, der damalige Manager des FC Bayern München. Commodore war Trikotsponsor des Fußballvereins und stöhnte ob der unverkäuflichen C16-Computer, die in den Lagerhäusern Staub ansetzten. Hoeneß hatte wiederum dank einer im Familienbesitz befindlichen Wurstfabrik Kontakte zu Aldi. Das Resultat: Etwa 200.000 C16-Systeme inklusive Datensette wurden als „Computer-Lernkurs: Basic-Programmiersprache“ über Aldi abgesetzt.

Der Discounter wollte vermeiden, dass beratungsbedürftige Kunden geplagte Kassiererinnen mit Fragen und Reklamationen überhäuften. Deshalb wurde den Geräten ein Prospekt mit Informationen zu Software und Zubehör beigelegt, den Kingsoft gestalten durfte. Fritz Schäfer erklärt, wie es zu dieser Gelegenheit kam: „Die Publisher, die sich überhaupt mit dem C16 beschäftigten, konnte man an einer Hand abzählen. Deshalb waren wir naheliegender Gesprächspartner und ich kannte zudem einen Manager von Commodore Deutschland. Man traf sich halt auf Messen, hielt mal ein Schwätzchen – und der hat dann den Kontakt hergestellt.“

Bereits Monate vor dem Aldi-Verkaufsstart war Kingsoft in den Deal

eingeweiht und mühte sich um weitere Produkte, die man im Beipack-Katalog anpreisen konnte. Das Spieleangebot wurde ausgebaut und um eine günstige Sammlung für Einsteiger ergänzt: Für schlappe 39 Mark enthielt das *Plus Paket 16* die Titel *Grandmaster*, *Galaxy*, *Tom* und *Ghost Town*. Von der Speichererweiterung über Joysticks bis zum Schnelllade-Programm für die Datensette reichte die Palette, Fritz selbst ging auch unter die Autoren und stampfte *Das große C-16-Buch* aus dem Boden.

Pünktlich zur Aldi-Offensive brachte Kingsoft mit dem preisgekrönten *Winter-Olympiade* einen Knüller heraus, der Ungeahntes aus der C16-Hardware herausholte. Auf Anraten von Schäfer hatte Udo Gertz sich den C64-Hit *Winter Games* angesehen und trotz knappen Speichers und mangelnder Hardware-Sprites eine imposante Sammlung von Wintersport-Disziplinen abgeliefert, die internationale Preise einheimste. Die meisten Sportarten wie Biathlon waren dem Epyx-Vorbild nachempfunden, aber es gab auch zwei Ski-Alpin-Disziplinen mit angedeutetem 3D-Effekt. Das Fachmagazin *Happy-Computer* staunte nicht schlecht: „Was ein deutscher Programmierer da aus dem C 16 herausgeholt hat, ist eine kleine Sensation. *Winter-Olympiade* ist sowohl grafisch als auch spielerisch ein Wunder... Das beste C 16-Spiel, das derzeit auf dem Markt ist.“



» Kingsoft-Gründer Fritz Schäfer schaut bei einem Messeauftritt von 1987 noch etwas skeptisch in die 16-Bit-Zukunft.

Rund ein halbes Jahr später ließ Gertz mit *Sommer-Olympiade* eine weitere medaillenreife Leistung folgen, doch der C16-Boom hielt nicht lange an. Die Aktion war erfolgreich gewesen und Aldi hätte gerne weitere Geräte verkauft, doch für Commodore war es nur eine Entsorgung bereits abgeschriebener Ware gewesen. „Für einige Jahre war der C16 eine ganz erträgliche Nische und gab uns auch die Möglichkeit, in größere Räumlichkeiten umzuziehen“, resümiert Fritz Schäfer. 1987 erfolgte der Umzug vom Wohnhaus in Roetgen in die ersten „echten“ Aachener Büros. Die Expansion kam zum richtigen Zeitpunkt: Die C16-Ära war zwar rasch zu Ende, aber Kingsoft mischte bereits im wachsenden Amiga-Markt mit. Und das nicht nur als Spiele-Publisher, sondern verstärkt als Distributor, der auch Produkte anderer Hersteller in den Einzelhandel bringt. In den Folgejahren wurde ein eigener Außendienst aufgebaut, der Ketten wie Ailkauf, Toys R Us oder Vobis belieferte.

Ein Frühwerk des *Die-Siedler*-Erfinders Volker Wertich bescherte Kingsoft eine exklusive Killer-App, die bei der Erweiterung des Händlernetzes gelegen kam: *Emerald Mine*. Amiga-Spiele waren zu der Zeit eine weitgehend hochpreisige Angelegenheit im 80-Mark-Segment. Kingsoft konterte mit günstigeren Neuerscheinungen und hatte durch den soliden Flipper *Pinball Wizard* einen ersten Erfolg erlangt. Ende 1987 gelang mit der Amiga-Interpretation des bewährten *Boulder-Dash*-Spielprinzips ein Riesenhit: Für gerade mal 30 Mark bescherte *Emerald Mine* satte 100 Levels mit Geschicklichkeits-Puzzles. Neben bewährten Elementen wie aufzusammelnden Edelsteinen und purzelnden Felsbrocken gab es auch neue Designideen und Zwei-Spieler-Aufgaben. Die Fortsetzung *Emerald Mine II* enthielt zudem einen Editor, der das Anfertigen eigener Levels erlaubte.

Fritz Schäfer bewundert heute noch die Arbeit von Volker Wertich, der *Emerald Mine* auf einem Amiga 500 in der Grundausstattung entwickelte: „Der war schon richtig gut drauf. Gerade zum Entwickeln war der Speicherplatz viel zu knapp. Aber Volker hatte wirklich nur einen einfachen Amiga 500 mit 512 KByte RAM und einem Disketten-Laufwerk. Andere Programmierer, denen ich damals erzählt hatte, mit welchen Voraussetzungen er das geschafft hat, waren sehr beeindruckt.“

Emerald Mine sorgte auch für zahlreiche an Kingsoft zurückgeschickte Disketten, was aber nichts mit der Qualität des Spiels zu tun hatte. Vielmehr setzte die harte Arbeit im Smaragd-Bergwerk den Datenträgern zu: „Das Spiel hat sich bei jedem Level gemerkt, ob und wie gut man den geschafft hat. Das Problem war das Amiga-Disketten-File-System, das mit allzu häufigen Schreib- und Lese-Zugriffen schlecht zurechtkam und irgendwann die Daten zermatschte“, rekapituliert Fritz. „*Emerald Mine* war für

viele Leute ein Suchtspiel, das jede Menge Levels hatte – da wurde häufig auf die Disk geschrieben. Dazu wurden die Standardroutinen des Betriebssystems benutzt, aber irgendwie war nach dem x-ten Mal die Diskette im Eimer und musste ausgetauscht werden. Das Problem hatten wir bei keinem anderen Spiel.“

Zwei Spiele sind aus Kingsofts Amiga-Ära noch bemerkenswert. Mit *Hägar der Schreckliche* versuchte man zum ersten (und letzten) Mal sein Glück mit einer Lizenz. Fritz Schäfer war begeisterter Leser des gleichnamigen Comics und stellte bei einer Anfrage fest, dass die Lizenzgeber relativ bescheiden in ihren Forderungen waren: „Eigentlich eignet sich die Vorlage ja gut für ein Spiel. *Hägar* kämpft mit einem Schwert und dann gibt es da noch seinen Begleiter, Sven Glückspilz, der immer Blödsinn erzählt. Den kannst du also als falschen Tipp-Geber einsetzen, sodass du das Gegenteil machen musst.“ Das 1991 veröffentlichte Jump-and-run punktete zwar mit hübscher Comicgrafik, doch es hakte bei Spielbarkeit

» Dank Bayern-Manager Uli Hoeneß wurden etwa 200.000 C16-Systeme als „Computer-Lernkurs“ bei Aldi abgesetzt. «

FRITZ SCHÄFER

und Bedienung. „Die Zusammenarbeit mit den Programmierern erwies sich als sehr schwierig. Das Spiel wurde dann zwar irgendwie fertig und funktionierte, aber es war nicht so Spaßig, wie es hätte sein können. Unterm Strich war das schade, ich fand die *Hägar*-Lizenz wirklich gut“, bedauert Fritz Schäfer die Episode.

Erheblich spaßiger geriet einer von seinen persönlichen Lieblingen, das 1992 veröffentlichte Tüftelspiel *Locomotion*, bei dem Züge durch geschwinde Gleisumschaltung sicher ans Ziel dirigiert werden: „Das war eine sehr nette Idee. Ein ähnliches Spielprinzip, wie es dann später in *Flight Control* und anderen Smartphone-Apps auftauchte“, meint Fritz. „Wir hatten nur eine ziemlich dämliche Verpackung für *Locomotion*, die hatte ich mir vom Grafiker aufschwätzen lassen. Dadurch hat es sich ein bisschen unter seinen Möglichkeiten verkauft.“

Wenig später war auch der Zug für Kingsoft als Spiele-Publisher abgefahren. Die Firma widmete sich ab 1993 ausschließlich dem stetig wachsenden Vertriebsgeschäft, während alle Entwicklungsaktivitäten von der neu gegründeten Ikarion Software GmbH übernommen wurden. Dadurch wurde Kingsoft als Übernahmeziel für mehrere Firmen interessant, die in Deutschland Computerspiele an den Einzelhandel



» Kingsoft wurde 1993 zur reinen Vertriebsfirma. Neuentwicklungen wie die Manager-Spiele *Zeppelin* (Bild) oder *Hattrick* leitete Fritz Schäfer bei der von ihm gegründeten Ikarion Software GmbH.

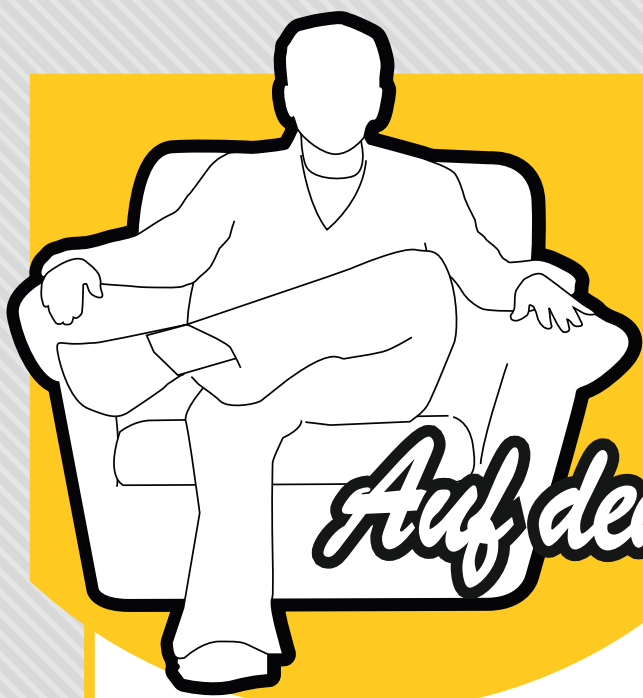
verkaufen wollten. Rushware war interessiert, Microprose fragte an, aber letztendlich erhielt Electronic Arts den Zuschlag und der Verkauf wurde 1995 vollzogen. Der neue Eigner EA hatte nun seinen eigenen Deutschland-Vertrieb, wollte mit der Marke Kingsoft aber nichts mehr anfangen. Fritz Schäfer hielt es dann noch gut ein Jahr aus, bevor er die Firma verließ. Sein Grund: „Wenn man 20 Jahre selbstständig gearbeitet hat und verantwortlich war, ist das schon etwas ganz anderes, wenn man in einen großen Konzern eingegliedert wird. Da gilt dann eher das Prinzip ‚Tue wenig, aber rede viel darüber‘. In solchen quartalsgetriebenen Aktiengesellschaften herrscht eben eine andere Unternehmens- und Mitarbeiterkultur.“

Fritz Schäfer konzentrierte sich ein paar Jahre lang auf Ikarion und steckte einen Teil des Geldes, den der Verkauf an Electronic Arts eingebracht hatte, in die Entwicklung neuer Spiele: „Kingsoft hatte liquiditätsmäßig immer von der Hand in den Mund gelebt; es gab keine Budgets, um auch mal größere Spielprojekte anzugehen.“ Ikarion hatte mit der Fußballmanager-Reihe *Hattrick* und dem Fantasy-Strategiespiel *Demonworld* moderaten Erfolg, aber die erhöhten Investitionen konnte die Firma nicht wieder reinspielen. Fritz Schäfer war zudem „ein bisschen genervt“ von der Zusammenarbeit mit externen Programmierern und zog sich 1998 aus der Firma zurück.

Vor wenigen Jahren wäre es fast zu einem Kingsoft-Comeback gekommen: Fritz begann damit, eine lange gehegte Spielidee als Smartphone-App *Busy Bags* umzusetzen. Auf der Suche nach einem klangvollen Firmennamen klopfte er bei Electronic Arts an, um sich erkundigen, für welche Summe der Kingsoft-Name wohl zu haben sei. Diese Anfrage verlief aber im Sande, da niemand im Konzern in der Lage war, sich verbindlich zur Markenrechtslage zu äußern: „Ein Trauerspiel, dass mir das keiner sagen konnte“, seufzt Fritz, der sich für neue Spieleaktivitäten nun den Namen „Shepps“ ausgesucht hat (eine Kombination aus „Shepard“ und „Apps“). Vielleicht ist es gut so: Heutzutage werden Spiele digital direkt an den Kunden geliefert, aber der Name Kingsoft ist fest mit den Freuden der physischen Medien verbunden, mit all diesen Kassetten und Disketten aus der Computerspiele-Aufbruchszeit, irgendwo in Deutschland.



» Die ersten Amiga-Billigspiele von Kingsoft waren wenig berühmt, doch das *Boulder-Dash*-inspirierte *Emerald Mine* von Volker Wertich und Klaus Heinz wurde ein Hit. 1988 gab's beim Nachfolger sogar einen Level-Editor.



Auf dem Sofa mit ...

GEOFF CRAMMOND

Nur wenige Entwickler haben die Macht, allein durch die Nennung ihres Namens auf der Spielepackung die Verkäufe anzukurbeln. Geoff Crammond ist ohne Zweifel ein Angehöriger dieses Zirkels. In diesem Interview verrät er **Retro Gamer**, wie er seine Vergangenheit und Zukunft sieht.

Eine Elektronik-Karriere war ihm eigentlich sicher, aber Geoff Crammond nutzte Videospiele als einen Weg, seine kreative Ader auszuleben. Was als harmloses Hobby begann, wurde zu seinem Vollzeit-Job. Nachdem er seine Krallen am BBC Micro gewetzt hatte, schuf er einige der besten Renn-Simulationen der Spieleindustrie. Auch das geniale *The Sentinel* ist von ihm, das es selbst zwei Jahrzehnte nach seinem Entstehen noch schafft, die Spieler zu faszinieren. Doch seit ziemlich genau zehn Jahren, – damals erschien *Grand Prix 4* – scheint er in der Versenkung verschwunden zu sein. Hat er keine Pläne mehr? Das und vieles mehr wollte **Retro Gamer** vor einiger Zeit wissen.

*** RETRO GAMER: Wie bist du eigentlich zum Programmieren gekommen?**

GEOFF CRAMMOND: Nach der Universität arbeitete ich für Marconi [bis 1998 die Wehrtechnik-Abteilung von General Electric Company, Anm. d. Red.] wo ich die High-Level-Sprache Fortran lernte. Die nutzte ich, um mathematische Modelle zu optimieren. Das war meine erste Erfahrung als Programmierer. Der Computer hatte 32 KB RAM und füllte einen ganzen Raum. Er wurde aber in meinen acht Jahren dort von etwas wesentlich Schnellerem ersetzt.

RG: Was hat dich dann zum BBC Micro gebracht?

GC: Ein oder zwei Jahre, bevor ich Marconi verließ, erschienen die ersten Homecomputer. Ich hatte die Idee, irgendein 3D-Flugspiel zu machen, einfach als Hobby. Ich ging zu einer Messe in der Olympia Hall in London, wo zum ersten Mal der BBC Micro ausgestellt wurde. Ich war so beeindruckt, dass ich sofort einen bestellt habe. Sechs Monate später kam er dann, vermutlich einer der ersten, die überhaupt versendet wurden. Ich eignete mir schnell das eingebaute BASIC an, das recht ähnlich zu Fortran war, aber auch ziemlich langsam: Jede Codezeile wurde beim Ablauf des Programms einzeln in Maschinen-

sprache umgewandelt – anstatt das vorher in einem Stück zu machen. Mir wurde klar, dass ich eine Low-Level-Assembler-Sprache [quasi die ‚Muttersprache‘ jeder CPU, Anm. d. Red.] benutzen musste, um ein schnell ablaufendes Programm zu erzeugen.

RG: Dein erstes Spiel war *Super Invaders*.

GC: Ja, ich hatte mir ein Buch über die Assembler-Sprache des 6502-Prozessors geholt und musste mich nun für ein Projekt entscheiden. Ich vermute mal, ich hielt *Super Invaders* für ein gutes Projekt, um das Spieleprogrammieren zu lernen. Ich wurde sofort süchtig nach dieser Erfahrung, es war wie die Entdeckung einer neuen Welt! Ich erinnere mich, dass ich meine Cousins zu Besuch hatte, die sich an einigen der Alien-Designs versuchte. Ich habe einige davon ins Spiel eingebaut! Ich habe auch eine Art Planieraupen-Effekt zu dem schießenden Ding am untern Bildschirmrand hinzugefügt. Und außerdem einen schwierigeren Modus, bei dem die Bomben leicht zielsuchend fallen, und der Bereich der Aliens enger wird. Erstaunlicherweise – wenn man meine folgenden Spiele damit vergleicht – war ich mit *Super Invaders* in nur drei Monaten fertig.

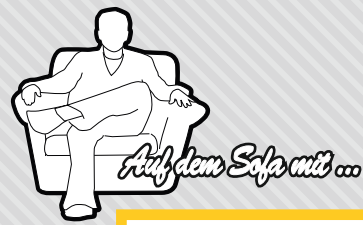
RG: Wie hast du es vermarktet, als es fertig war?



„Um ehrlich zu sein, hat mich Motorsport nicht interessiert. Das änderte sich aber, nachdem ich mit der Entwicklung von Revs begann.“

MEILENSTEINE VON GEOFF CRAMMOND

- Super Invaders** 1981
- Aviator** 1983
- Revs** 1984
- Revs Plus** 1986
- The Sentinel** 1986
- Stunt Car Racer** 1989
- Formula One Grand Prix** 1992
- Grand Prix 2** 1996
- Grand Prix 3** 2000
- Grand Prix 3 2000** 2001
- Grand Prix 4** 2002



* FIVE TO PLAY

GC: Ich hatte erst die Idee, eine Anzeige in einem Magazin zu schalten und es dann selbst auf Kassette an die Käufer zu schicken. Doch als es fertig war, schlug mir jemand vor, es Acornsoft anzubieten. Mein Glück war, dass sie zwar bereits andere Varianten bekannter Automaten-Spiele veröffentlicht hatten – aber noch kein eigenes *Space Invaders*. Also fuhr ich nach Cambridge, zeigte es ihnen, sie mochten es und wollten es veröffentlichen. Und ich hatte den Fuß in der Tür.

RG: Als Nächstes hast du dann ein ganz anderes Spiel entwickelt, *Aviator*.

GC: Acornsoft fragte mich, was ich als Nächstes machen würde, und da war ja immer noch meine ursprüngliche Idee eines 3D-Flugspiels. Ich startete also mit der Arbeit im Wissen, dass es garantiert veröffentlicht werden würde – ein tolles Gefühl! Ich entschied mich für eine Spitfire, weil ich die gerne geflogen wäre, hätte ich die Wahl gehabt. Ich habe mir sogar ein Piloten-Handbuch dafür besorgt und andere Daten, damit ich die Simulation hinbekam. Es war faszinierend, an *Aviator* zu arbeiten, zumal ich die Simulationsroutinen von Null an konzipieren musste. Ich hatte vorher auch noch keine 3D-Grafik gemacht, auch das war also komplett neu für mich. Ich benötigte schließlich ein volles Jahr dafür. Der Launch war klasse: Wir hielten ein Event im Hendon Air Museum ab, ich stand vor einer echten Spitfire und es war sogar ein Spitfire-Pilot aus dem Zweiten Weltkrieg als Gast eingeladen.

RG: Dann kam mit *Revs* deine erste Erfahrung in dem Genre, mit dem du später berühmt werden solltest. Warst du schon vorher ein Rennsport-Fan?

GC: Nein. Motorsport hat mich nicht interessiert. Aber das änderte sich, als ich den Sport erst mal kennengelernt hatte. *Revs* wurde Wirklichkeit, weil Acorn Computers einen Formel-3-Fahrer namens David Hunt sponsorte, den jüngeren Bruder des ehemaligen F1-Champions James Hunt. Nach *Aviator* fragte mich Acornsoft, ob ich ein Formel-3-Rennspiel machen könnte, wenn ich Zugang zu David und seinem Team bekäme. Das war damals Eddie Jordan Racing, ihre Basis war Silverstone. Das alles klang spannend, also habe ich zugestimmt.

RG: ... und hast gleichzeitig endgültig die Entwickler-Karriere eingeschlagen.

GC: Genau. Es war der Moment, wo ich mich dazu entschloss, meinen Vollzeit-Job zu kündigen. Es war für mich einfach nicht mehr tragbar, bei Marconi zu arbeiten und meine gesamte Freizeit in die Spieleprogrammierung

THE SENTINEL



[Amiga] Wenige Spiele fühlen sich so... beängstigend an wie *The Sentinel*.

EINES DER ZAUBERHAFTESTEN Computerspiele ist dieser 1986er Titel. In *The Sentinel* („Der Wächter“) muss euer Synthoid-Roboter den höchsten Punkt der Karte erreichen, weil er nur dann den bösen Sentinel absorbieren darf. Der dreht sich währenddessen von seinem Aussichtspunkt aus langsam um die eigene Achse. Wann immer ihr in sein direktes Blickfeld geratet, zieht er euch Lebensenergie ab. Indem ihr andere Objekte (wie Bäume) absorbiert, erhaltet ihr genug Energie, um auf einsehbareren Stellen Klone von euch zu erschaffen und euch dorthin zu teleportieren. So arbeitet ihr euch Stück für Stück nach oben, immer in der Angst, vom Sentinel entdeckt zu werden. Trotz der primitiven 3D-Grafik ein zeitloses Juwel, das ihr auch heute noch mit Genuss spielen könnt! 1998 gab es das Remake *Sentinel Returns* vom Entwickler Hookstone, ohne Beteiligung von Crammond.

FORMULA ONE GRAND PRIX



[Atari ST] Bis heute spürt man den Realismus von *F1GP*.

NICHT GROSS GENUG kann man den Einfluss schätzen, den dieses Spiel 1992 auf das gesamte Rennspiel-Genre hatte. Ohne Crammonds Werk wären spätere Titel wie *Gran Turismo* und *Forza Motorsport* einfach nicht denkbar gewesen. *F1GP* simulierte wirklichkeitsgetreu den Formel-1-Sport, bis hin zum Tunen des Wagens, um die beste Performance herauszukitzeln. Das Spiel ist 20 Jahre alt – und dennoch spielt eine kleine Community mit dem Open-Source-Editor Chequered Flag selbst heute noch daran herum. Obwohl *GPI* von anderen Rennsimulationen überrundet wurde – nicht zuletzt von den eigenen drei Nachfolgern –, macht es immer noch einen Heidenspaß.

FORMULA ONE GRAND PRIX 4



[PC] GP4 wird durch Fan-Mods immer noch aktuell gehalten.

DER UNBESTRITTENE HÖHEPUNKT von Crammonds legendärer Grand-Prix-Serie ist Teil 4. Viele Fans halten es für die wirklichkeitsgetreueste Repräsentation des Motorsports, die es vorher oder seitdem in einem Computerspiel gegeben hat. *GP4* profitiert von Crammonds immer wieder verbesserter Physik-Engine und einem erstaunlich realistischen Wettersystem. Aufgrund obskurer Lizenzbestimmungen enthält es jedoch nur einen LAN-Modus, kann also nicht online gespielt werden. Auf jeden Fall stellt *Grand Prix 4* eine gewaltige Leistung da, die vermutlich nicht überboten werden kann – solange der Meister selbst nicht endlich *GP5* angeht.

STUNT CAR RACER



[Amiga] *Stunt Car Racer* fühlt sich auch heute noch realistisch an.

IM VERGLEICH MIT ANDEREN von Crammonds Rennspielen fühlt sich *Stunt Car Racer* erfrischend chaotisch an. Die Phantasie-Kurse befinden sich weit über dem Boden, und wer sich in einer Kurve verschätzt, fliegt Mutter Erde und dem Game Over entgegen. Den meisten Spaß hat man natürlich, wenn man abseitige Sprünge und Stunts vollführt – die aber dennoch realistisch aussehen und bis zur kleinsten Schraube simuliert werden. Es ist eine Schande, dass der bereits in Entwicklung befindliche Nachfolger *Stunt Car Racer Pro* aus Budgetgründen eingestellt werden musste.

AVIATOR



[BBC Micro] 1983 war das hier State of the Art!

CRAMMONDS ZWEITES SPIEL sieht mit seinen Drahtgitter-Modellen heute zwar komplett nach Computerspiele-Altertum aus. Dennoch war es ein wichtiger Meilenstein in Geoff Crammonds Karriere. Und noch heute bemerkt man schnell die Tiefe der enthaltenen Physiksimulation. Beispielsweise wirken sich beim Sinkflug deutlich die Beschleunigungskräfte auf die Tragflächen eures Flugzeugs aus. Obwohl das Spiel Kämpfe gegen Aliens bietet (schließlich wurde eine Spitfire samt Bord-MG simuliert), macht es mehr Spaß, einfach nur über die Karte zu fliegen und Punkte durch waghalsige Manöver zu verdienen.

zu stecken. Und auch nicht für meine Frau. Also beschloss ich, mit diesem Auftrag eine Karriere im Computerspiele-Bereich zu starten. Viele Leute hielten das für einen riskanten Schritt, sie dachten, dass Computerspiele nur eine Modeerscheinung wären. Außerdem erwarteten wir in Kürze ein Baby. Aber ich musste nicht lange nachdenken: Ich wollte schon immer irgendwann mein eigenes Business aufziehen, ich mochte das Spieleprogrammieren. Und ich konnte die großen Chancen sehen, die vor mir lagen. Außerdem habe ich nicht nur einen technischen Background, sondern auch eine künstlerische Ader – als ich jünger war, habe ich in Öl gemalt und auch etwas mit Airbrush-Painting experimentiert. Auch in einer Band war ich kurz, und habe Gitarre gespielt, seit ich 13 bin. Computerspiele mit ihren Grafiken und Soundeffekten und ihrer Befähigung für Simulationen waren also eine ideale Verknüpfung meiner Interessen.

RG: Welche Recherche hast du betrieben, um *Revs* zu entwickeln?

GC: Ich bin erst mal, als Beifahrer, einige Runden auf dem Thruxton-Ring gefahren, in einem neuen BMW mit David Hunt am Steuer. Das machte mir klar, dass das Fahren eines Rennwagens auf einer Rennstrecke überhaupt nichts mit dem Fahren eines normalen Autos auf der Straße zu tun hat. Ich kann mich noch heute an die ungeheuren Beschleunigungskräfte erinnern, die mich in den Sitz drückten. Die ganze Fahrt fühlte sich wie ein einziges, fortgesetztes Schlittern an. Fast wie in einem Erwachsenen-Karussell. Ich war beeindruckt, wie David die Balance des Wagens zu fühlen schien, er zeigte mir, wie man mit dem Gaspedal statt mit dem Lenkrad steuern konnte. Als wir zurück in der Boxengasse waren, stieg ich aus und sah mir die Reifen an. Sie waren neu gewesen, als wir losfuhren, aber jetzt waren sie ganz seltsam abgefahren: Jeder hatte nun eine seitliche Abschrägung um etwa 45 Grad, durch den Rundkurs, den wir die meiste Zeit gefahren waren.

RG: Wie schon *Aviator* wurde auch *Revs* für seinen Realismus und die überzeugende Physik gepriesen. War es einfach, vom Flugzeug ins Auto zu wechseln?

GC: Zum meinem Erstaunen fand ich die Physik dahinter, wie ein Rennwagen um eine Kurve fährt, schwieriger umzusetzen, oder zumindest weniger einleuchtend, als Flugphysik. Außerdem hat das



» Für mich war es keine Frage, Vollzeit in der Spielebranche zu arbeiten. «

» [PC] *GP2* war eine andere Liga als Teil 1, dank gesteigertem Realismus und texturierten Wagen.

Chassis eines Rennwagens samt Reifen eine viel direktere Verbindung zur Straße als der Rumpf eines Flugzeugs mit der Luft. Das macht die physikalischen Gleichungen sensibler gegenüber dem Fahrverhalten des Autos. Deshalb muss auch die Framerate des Spiels höher sein, damit das mathematische Modell stabil bleibt. Eine der Sachen, die ich meines Wissens als Erster tat, war es, die echten 3D-Koordinaten der Rennstrecke einzubauen. In den Rennspielen jener Zeit, etwa *Pole Position*, sah eine Kurve eher wie eine gekrümmte Gerade aus. Bei mir war sie eine Kurve. Zudem hatte ich rot-weiße Streckenränder an den Scheitelpunkten und Ausfahrten. Die Kombination aus 3D-Koordinaten, farbigen Streckenrändern an bestimmten Stellen, der Physiksimulation sowie dem Analog-Joystick des BBC Micro führte trotz der primitiven Grafik dazu, dass das Gehirn des Spielers die Authentizität des Ganzen erfasste. Viele verbrachten Stunden damit, nur um eine weitere Millisekunde rauszuholen. David Hunt spielte *Revs* während der Entwicklung Probe und lobte

mich für das realistische Fahrgefühl. Wie für *Aviator* brauchte ich für *Revs* etwa ein Jahr, nur dass ich dieses Mal in Vollzeit daran arbeitete.

RG: *The Sentinel* war plötzlich etwas vollkommen anderes. Wie bist du darauf gekommen?

GC: Die damaligen Computer waren nicht schnell genug für detailliertes Echtzeit-3D. Dann hatte ich eine Idee, wie es trotzdem gehen könnte, wenngleich mit Beschränkungen bei der Spielerbewegung. Mit einer kleinen Veränderung an meiner

Formel für 3D-Projektion war ich in der Lage, eine einmal berechnete 3D-Polygon-Szene hin- und herzubewegen, ohne dass ständig alles neu berechnet werden musste. Nur die neuen Teile der Szene, die an den Rändern hereinkamen, mussten neu berechnet werden. Das Hin- und Herschieben ging zwar nur etwas holprig, aber es war noch nahe genug an Echtzeit dran. Nachdem ich dieses Landschaftssystem hatte, musste ich das entsprechende

Spiel dazu erfinden. Ich habe zwei oder drei Wochen bis zur anfänglichen Idee gebraucht, dass es um einen Turm gehen sollte, den man besiegen muss. Sobald ich das hatte, ging es aber schnell. Die erste Version des Spiels kostete mich etwa sechs Monate, von der Idee bis zum lauffähigen Spiel. Die nächsten sechs Monate verbrachte ich damit, Konversionen für diverse der damaligen Homecomputer zu schreiben.

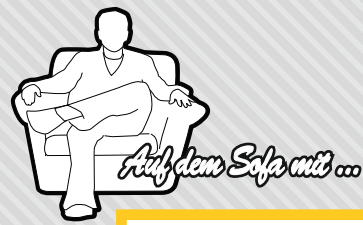
RG: *The Sentinel* ist ein surreales, abstraktes Spiel, ganz anders als deine realistischen Simulationen. Brauchtest du einfach mal ein ganz anderes Thema?

GC: Alle meine Spiele hatten auch immer eine eigene Grafik-Engine. Insoweit war *The Sentinel* nur ein weiteres meiner Projekte, kein besonders ungewöhnliches. Außerdem sah ich mich nicht als auf Fahrzeug-Simulationen festgelegt. Mich hat einfach diese virtuelle Realität inspiriert, die ich da erschuf. Und in gewisser Weise ist auch eine virtuelle Welt eine Simulation für mich.

RG: *Sentinel Returns* hat das Konzept dann für die PlayStation-Generation erneuert. Hattest du damit etwas zu tun?

GC: Nein, nicht wirklich. Ich war damals mit meinen eigenen Projekten





beschäftigt. Mein Business Manager, John Cook, war ein großer Fan von *The Sentinel*, im Wesentlichen trieb er *Sentinel Returns* voran. Ich habe wohl den Source-Code zur Verfügung gestellt, sodass sie Dinge wie die Landschafts-Algorithmen hatten. Den Rest haben sie dann aber aus dem allgemeinen Wissen heraus entwickelt, wie sich das Ganze spielen sollte. Sie hatten einige schöne Ideen für das Look and Feel der 3D-Umgebung.

RG: 1989 erschien mit *Stunt Car Racer* dein zweites Rennspiel. Doch dieses Mal ging es um Sprünge und Stunts – wolltest du einfach mal was Actionreiches machen?

GC: Ich habe mal gelesen, ich hätte die Idee dazu bekommen, nachdem ich *Hard Drivin'* gesehen hätte. Die Wahrheit ist aber, dass dieses Atari-Spiel null Komma null Einfluss auf *Stunt Car Racer* hatte. Daran habe ich drei Jahre gearbeitet, und erst einige Monate vor dessen Release hörte ich das erste Mal von *Hard Drivin'*. Mein Spiel begann als eine Querfeldein-Fahrsimulation, mit einer zufällig erzeugten Landschaft voller Bodenwellen. Bereits früh baute ich die Stoßdämpfer-Physik ein. Als ich damit herumfuhr, hatte ich den meisten Spaß, wann immer ich eine Art Schanze in der Landschaft nutzen konnte, um weite Sprünge zu machen. So kam ich auf die Idee, die Landschaft flach zu machen und in die Mitte eine Schanze zu stellen. Das machte mir sofort Spaß, also baute ich weitere Rampen dahinter. Als Nächstes stellte ich fest, dass man die Hindernisse auf dem großen Feld schwer fand, also musste ein Rennkurs dazu, der die Rampen miteinander verband. Ich wollte aber kein herkömmliches Rennspiel, bei dem es um das richtige Ausfahren der Kurven geht. Also habe ich geneigte Kurven eingeführt, sodass man sie auch ohne Ideallinie schnell durchfahren konnte. Als ich etwa ein Jahr lang an dem Projekt gearbeitet hatte – ich programmierte zu der Zeit auf dem Commodore 64 – war das Grundsystem fertig. Nun experimentierte ich eine Menge mit unterschiedlichen Kursen und Steigungen. Ich hielt den C64 nicht für schnell genug, um einen zweiten Wagen auf dem Kurs zu haben, deshalb entschied ich mich für Zeitfahrten auf unterschiedlichen Hinderniskursen. Zum Glück habe ich dann später doch noch einen echten Rennmodus eingebaut, wenn auch nur mit einem einzigen Gegner. Das Schadenssystem [bei zu harten Landungen nahm sichtbar ein Teil des Chassis Schaden, nach mehreren solcher Schäden war das Spiel vorbei, Anm. d. Red.] schien mir ein nahelie-

gendes Gegengewicht dazu zu sein, einfach den Fuß auf dem Gaspedal zu lassen. Dazu gab es dann noch das Booster-System.

RG: Was hast du bei den 16-Bit-Versionen von *Stunt Racer* anders gemacht?

GC: Für Atari ST und Amiga habe ich Polygone statt der ausgefüllten Flächen der C64-Version benutzt. Bei der Arbeit daran ist mir aufgefallen, dass beide Computer eine RS-232-Schnittstelle hatten. Mit der kannte ich mich noch vom BBC Micro her aus, ich hatte sie genutzt, um einige *Aviator*-Daten in Echtzeit auszugeben. Ich dachte mir, dass es spannend sein könnte, zwei Rechner über diesen Port zu verbinden, um ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit einem Freund auszutragen. Dieses Feature erwies sich als ziemlich beliebt, und ich glaube, dass Stunt

Racer das erste Spiel war, bei dem man einen Atari ST und einen Amiga miteinander verbinden konnte.

RG: Was ist aus *Stunt Car Racer Pro* geworden, an dem du mit Lost Toy Studios gearbeitet hast?

GC: *Stunt Car Racer Pro* sollte im Wesentlichen ein Multiplayer-Spiel werden, und wir hatten auch keine Einschränkungen in Sachen Online, wie das bei der Formel-1-Lizenz der Grand-Prix-Spiele der Fall war. Es ist echt schade, dass das Projekt niemals verwirklicht wurde. Es war eigenfinanziert und hatte das Pech, dass zu jener Zeit die Publisher einfach zögerten, Verträge zu unterschreiben. Wir brachten es bis zum Demo-Stadium, aber da es selbstfinanziert war, hatten wir eine knappe zeitliche Deadline, bis zu der es sich

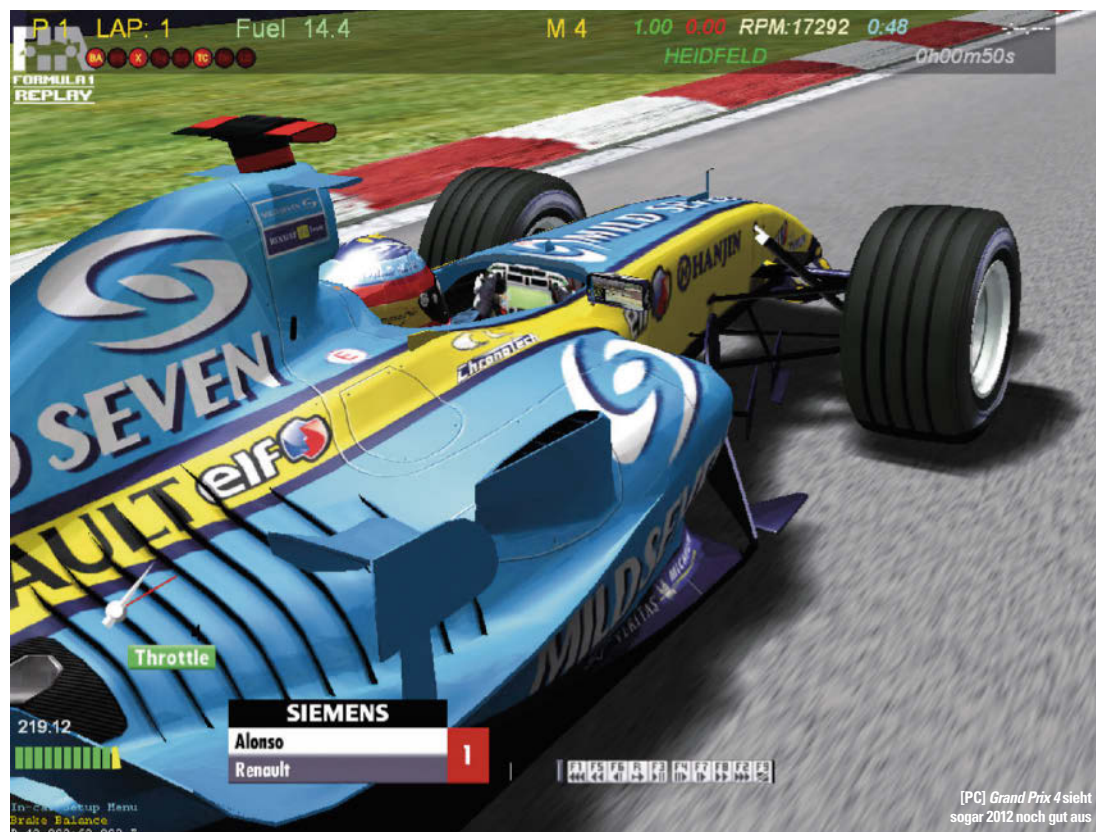
lohnte, daran zu arbeiten. Mein Business Manager nennt es „das beste Spiel, das ich nicht verkaufen konnte.“

RG: *Formula One Grand Prix* ist ohne Zweifel die Serie, die dich berühmt gemacht hat. War das erste Spiel eine logische Fortentwicklung von *Revs*?

GC: Kurz nach *Stunt Car Racer* bekam ich einen Anruf von Micro-Prose, meinem damaligen Publisher: Sie seien in Lizenzverhandlungen mit McLaren, ob ich denn an einem F1-Spiel interessiert wäre? McLaren war damals ein Top-Team mit Fahrern wie Ayrton Senna und Alain Prost. Seit der Entwicklung von *Revs* war ich ein fanatischer Formel-1-Fan, ich hielt vor allem Nigel Mansell für einen unterhaltsamen Fahrer. Irgendwie hatte ich immer damit gerechnet, eines Tages eine F1-Simulation zu machen. Und mit der Power von Atari ST und Amiga und einer möglichen Lizenz hörte sich das nach dem richtigen Moment dafür an. Ich startete

mit einem weißen Blatt Papier und versuchte, alles so realistisch wie nur irgendwie möglich zu konzipieren. Beispielsweise war es damals ein ambitionierter Plan, Streckenbegrenzungen einzubauen, die sich tatsächlich über den Boden

» Streckenränder, die sich wirklich über den Grund erhoben, galten damals als tolles Feature. «



[PC] *Grand Prix 4* sieht sogar 2012 noch gut aus

*ZAHLEN SPIELE

1981 war das Jahr, in dem Crammond sein erstes Spiel herausbrachte, *Super Invaders*. Er verdiente damit etwa zwei Drittel seines damaligen Jahresgehalts als Angestellter.

Das Magazin PC Zone gab *Grand Prix 2* erstaunliche **95 %**

Trotz seines Ruhms hat Crammond nur **11** Spiele in drei Jahrzehnten geschaffen.

Revs erschien ursprünglich mit nur einer Strecke – Silverstone –, aber eine Erweiterung lieferte später zusätzliche **4** Kurse.

26 Fahrer der 1994er-Saison waren in *Grand Prix 2* enthalten. Aus Pietätsgründen fehlten Ayrton Senna und Roland Ratzenberger – beide Fahrer waren in jener Saison ums Leben gekommen.

Es dauerte etwa **3** Sekunden, um jede einzelne Szene der C64-Version von *The Sentinel* zu zeichnen.



» Wir sprachen im Detail mit Geoff Crammond über die GP-Serie.

erhoben. Als ich zu meinem ersten Meeting mit McLaren ging, hatte ich bereits den Silverstone-Kurs und einen Formel-1-Wagen fertig. Es war wirklich interessant, mit ihnen zu reden! Aus dem Lizenzdeal wurde dann zwar doch nichts, aber ich war schon so weit fortgeschritten mit dem Spiel, dass ich einfach weitermachte.

RG: Was waren deine ultimativen Ziele bei GP1?

GC: Die Simulation sollte realistisch sein, aber auch gut zu fahren. Ich wollte kein Hardcore-Spiel, bei dem es schon eine Leistung darstellte, nicht aus der ersten Kurve zu fliegen. Darum war es wichtig, eine Steuerungshilfe einzubauen, denn sowohl auf Atari ST als auch Amiga gab es vor allem digitale Joysticks – also „alles oder nichts“-Joysticks. Ich wusste seit *Revs*, dass eine Tastensteuerung den Analogsticks des BBC Micro unterlegen war, aber ich konnte nicht

auf Analogsticks setzen. Ich nahm deshalb den Standpunkt ein, dass das Fahren einer Kurve dieselbe Geschicklichkeit und Planung erfordern sollte wie auf einem echten Rennkurs – und dementsprechend balancierte ich die Steuerungshilfe.

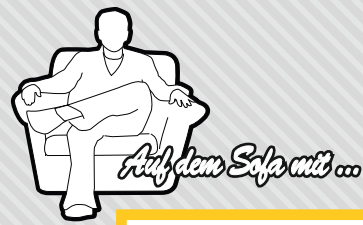
RG: War es besonders schwierig, die dynamischen Wettereffekte von Grand Prix 3 zu programmieren?

GC: Die Regen-Simulation war ein enormer Aufwand! Deswegen habe ich sie aus *GP2* draußen gelassen, ich hatte einfach nicht die nötige Zeit dafür. *Grand Prix 3* war dann meine Chance! Das Wetter wird darin komplett simuliert, bis hin zu Regenwolken, die sich aus der Ferne nähern. In nassem Zustand konnte der Rennkurs unterschiedliche Wassertiefen haben, und resultierend eine unterschiedliche Reifenhaftung. Der ganze Schlammseel konnte trocknen, inklusive einer Trocknungsspur. Es war auch möglich, dass ein Teil des Kurses unter Wasser stand und der Rest nicht.

RG: Trotz seiner Höchstwertungen sagen einige Fans, GP3 sei der schwächste Teil der Serie. Wieso?

GC: Sollte dem wirklich so sein, dann wird vielleicht die Wahrnehmung

dieser Fans von der grafischen Qualität beeinflusst. Der Sprung in der Grafikqualität von *GP1* auf *GP2* und von *GP3* auf *GP4* war jeweils gewaltig, aber eben nicht von *GP2* auf *GP3*. Wenn ich mir aber die Physik-Verbesserungen von *GP4* im Vergleich zu *GP2* ansehe, dann muss ich sagen, dass die meisten davon bereits in *GP3* enthalten waren. Also etwa das Regensystem, aber auch das komplett neue Modell der Getriebe- und Reifen-Simulation. Es war erstmals möglich, sich auf der Stelle zu drehen. Ebenso konnten sich erstmals in *GP3* die Wagen überschlagen und auf dem Rücken liegen bleiben. Das waren nun wirklich keine trivialen Änderungen! In *GP3 2000* gab es weitere Verbesserungen, etwa die Kollision mit Schrott-Teilen. Man muss auch berücksichtigen, dass Simulationsfans manchmal etwas in den falschen Hals bekommen. Ich habe schon Foren gesehen, indem eine ganze Gruppe von Leuten gemeinsam zu einem völlig falschen Schluss gekommen ist, wie ein Simulationsdetail funktionierte. Es heißt dann zum Beispiel, die Simulation setze den Wagen auf Schienen, wenn



es eine Steuerungshilfe gibt. Oder wenn der Wagen auf der Stelle kreist, dann sei das „geskriptet“. Aber in Wahrheit macht die Steuerungshilfe in *GP3* nichts anderes, als einen bestimmten Wert für die Position des Lenkrads weiterzugeben, weil die Joysticks nicht exakt genug sind, und sonst gar nichts. Und die „Kreisel“ werden immer in Echtzeit berechnet, und sind nie geskriptet. Meine Erfahrung ist, dass die Fans ihre Loyalität der einen oder der anderen Rennsimulation schenken. Und wenn sie sich erst mal entschieden haben, ist es schwer, sie noch mal von etwas anderem zu überzeugen. Vor allem dann, wenn sie ihrer Meinung bereits online Ausdruck verliehen haben. Aber wenn ich versuchen würde, all die Missverständnisse in diversen Foren zu korrigieren, hätte ich keine Zeit mehr für irgendetwas anderes.

RG: Etwa zur Zeit des Erscheinens von *GP3* war Sony fleißig dabei, *Formula One* auf der PlayStation zu propagieren. Diese Serie war sicher viel unrealistischer als *Grand Prix* – aber hat sie dich dennoch beeinflusst?

GC: Ich erinnere mich vor allem daran, dass ich von der Power der Playstation und ihrer schnellen Textur-Darstellung beeindruckt war. Und ich fand es eine tolle Idee, Abriebspuren anzuzeigen.

RG: Wie groß war dein Team bei *Gran Prix 4*?

GC: Es gab bei MicroProse etwa 30 Leute, die an *GP4* gearbeitet haben. Im Prinzip habe ich an der Physik und der KI gearbeitet und habe GPS-Rohdaten in eine Art „Physik-Gitter“ für die Kurse konvertiert, inklusive allem, was darin war, also etwa der Zäune. MicroProse nahm dann dieses „Gitter“ und hat die eigentliche Streckengrafik daraus gemacht, in der auch die Physikdaten enthalten waren. Alle anderen Grafiken, der Sound und die Menüs stammen von MicroProse. Natürlich musste ich interne Schnittstellen bereitstellen, so dass meine Simulations-Engine alle möglichen Dinge auslösen und verwenden konnte, also etwa Sounds, die Aktionen der Boxencrew, das Wetter, die Wagen-Setups, das Aufzeichnen von Rennenden.

RG: Stimmt es, dass es eine Xbox-Fassung von *Gran Prix 4* gab, die eingestampft wurde?

GC: Ja, die Xbox-Fassung von *GP4* wurde sogar bei einem Event der Presse vorgeführt. Ich fand, dass sie toll aussah und gut funktionierte. Aber als zwei Wochen nach dem Release von *GP4* für PC die Schließung von MicroProse angekündigt wurde, gehörte die Xbox-Fassung zu den Opfern. Sie hätte noch einige wenige Monate Entwicklungszeit benötigt, und das war leider nicht mehr möglich.

RG: Fans unterstützen selbst heute noch *GP4* mit ihren eigenen Mods. Hast du dich jemals in diese Szene eingemischt, etwa mit Ratschlägen?

GC: Ich habe mich nie in die Mod-Entwicklung eingemischt. Das sind ja inoffizielle Aktivitäten, darum stand das schon aus vertraglichen Gründen nicht zur Debatte. Allerdings kam der Support für *GP4*, der von mir selbst und von MicroProse hätte kommen sollen, nach der Studioschließung zumindest teilweise von der Community, und das erfüllt mich mit Freude.

» Ich war immer ein Fan kleiner Teams, weil dann die Projektkontrolle leichter fällt. «

RG: Du hast ja einen Physiker-Hintergrund. Hat dir das ermöglicht, dich Computerspielen von einer etwas anderen Richtung zu nähern? Kamst du also vom Realismus, und hast darum herum Spiele gestrickt – statt andersrum?

GC: Ich weiß nicht, wie das andere Spiele designer halten, aber ich mag es, mir beim Entwickeln die Hände schmutzig zu machen – statt alles genau auf dem Papier zu planen. So finde ich heraus, ob etwas Spaß macht oder nicht.

RG: Computer- und Videospiele sind in den letzten Jahren immer komplexer, die Teamgrößen immer riesiger geworden. Als du angefangen hast, waren Ein-Mann-Teams normal. Glaubst du, dass

heute noch kleinere Teamgrößen zu besseren oder zumindest runderen Spielen führen?

GC: Es gibt heutzutage doch beide Varianten: Die Großprojekte mit riesigen Teams, aber auch die Indie-Spiele, die ein Einzelner fürs iPhone entwickeln kann. Ich selbst war immer ein Fan von kleinen Teamgrößen, weil es die Kontrolle des Projekts, der Ideen und des Programmcodes so viel einfacher macht. Aber manche Projekte sind einfach viel zu aufwendig, um so arbeiten zu können. Seit meiner Erfahrung mit dem eingestellten *Stunt Car Racer Pro* weiß ich, dass das beste an einem kleinen Team ist, dass es geringe Kosten verursacht ...

RG: Was ist von all deinen Spielen dein persönlicher Liebling?

GC: Ganz klar, ich halte die Grand-Prix-Serie für die Krone meines Schaffens. Aber auch jedes andere meiner Spiele ist für mich etwas Besonderes. *Super Invaders*, weil es mein erstes Spiel war. *Aviator* als meine erste Simulation, *Revs* als mein erstes Rennspiel. *The Sentinel*, weil es so originell ist, und *Stunt Car Racer* wegen seinem

sah ich zum ersten Mal ein Rennspiel mit Texturierung. Ich wusste, das ich dasselbe schaffen musste bei der Grafik von *GP2*.

RG: Dein alter Freund Jon Ritman hat einmal gesagt, dass du unheimlich Wert auf Details legst. Sogar auf solche, von denen der Spieler unter Umständen gar nichts mitbekommt. Ganz ehrlich: Bist du zu obsessiv, was das anbelangt?

GC: Nun, es geht nicht realistischer, als selbst in einem Formel-1-Boliden zu sitzen. Wenn ich eine Simulation so realistisch wie möglich machen will, muss ich so viel echte Daten und Details und Physik einbauen, wie irgendwie möglich. Die beste Bestätigung für mein Simulationsmodell fand ich, als ich einige echte F1-Datenlogs in die Hand bekam. Ansonsten waren für mich Rundenzeiten die beste Möglichkeit, die Performance der einzelnen Teams einzuschätzen. Außerdem habe ich einmal ein tolles Youtube-Video gesehen, in dem jemand eine *GP4*-Runde gefilmt hatte, und ihr rechts daneben eine echte Rennwagen-Kamera-Aufnahme derselben Runde gegenüberstellte. Beide Aufnahmen sahen fast identisch aus! Dabei half natürlich vor allem der Umstand, dass ich GPS-Daten verwendet hatte für die Strecken, aber auch die Streckenmarkierungen und so weiter erschienen links wie rechts quasi synchron. Ich hielt das für eine sehr überzeugende Demonstration, dass meine Simulation funktionierte. Ich habe auch von echten F1-Piloten sehr positives Feedback bekommen.

RG: Du glänzt nun schon seit geraumer Zeit durch Abwesenheit von der Spielebranche. Hast du andere Projekte, die dich beschäftigen?

GC: Als *GP4* fertig war und dann MicroProse schloss, begann ich eine neue Phase, die ich „Normales Leben“ nennen möchte. Ich arbeitete plötzlich nicht mehr sieben Tage die Woche, von früh bis spät. Allerdings habe ich in diesen Jahren einige Hobby-Projekte programmiert, einige davon beschäftigten sich mit der Erforschung von Physik in Spielen. Mittlerweile arbeite ich nur noch in C++, das ich wirklich mag. Ich spiele mit Ideen herum, die zu einem neuen Spiel werden könnten. Oder auch nicht.

RG: Wenn du endlose Zeit und Ressourcen zur Verfügung hättest, welches Spiel würdest du dann machen?

GC: Na ja, *Grand Prix 5* ist immer noch ein Projekt, über das ich nachdenke, und wo ich das Gefühl habe, ich müsste es machen. Andererseits könnte es viel interessanter sein, etwas ganz Neues zu machen. 

Konzept und dem Nullmodem-Multiplayer-Modus.

RG: Und was war der lustigste Moment in deiner Karriere?

GC: Ich machte Golf-Urlaub in Spanien, mit einigen Leuten, die nichts mit der Spielebranche zu tun hatten. Als wir im Regen wohin fuhren und in einen Tunnel kamen, rief ich plötzlich laut: „Es regnet ja gar nicht im Tunnel!“ Natürlich musste ich meinen Begleitern dann erklären, dass ich nicht übergeschnappt war. Ich erklärte ihnen, dass ich gerade die Regensimulation meines neuen Spiels entwickelte, und nicht daran gedacht hatte, dass ich den Regen für den Tunnel in Monaco irgendwie ausschalten mussten. Sie haben sich halbtot gelacht, und ich musste die Anekdote fortan bei gesellschaftlichen Anlässen sehr häufig zum Besten geben.

RG: Gibt es ein Spiel, das dich besonders beeinflusst hat als Spieldesigner?

GC: Ich würde sagen: *Indy Car Racing* von Papyrus. Damals



IHR STELLT DIE FRAGEN

Hier handelt es sich um Fragen der englischen Retro-Gamer-Community, die Geoff Crammond freundlicherweise beantwortet hat.

■ Bist du halbwegs tauglich als Rennwagen-Fahrer?

ICH hatte schon diverse Erfahrungen auf Rennkursen. Unter anderem bin ich schon einen Ferrari 355, einen Porsche Cayman, eine Peugeot Limousine und einen Formula-Ford-Einzelsitzer selbst gefahren. Um meine Fahrkompetenz zu schildern, möchte ich meine Erfahrung mit der Peugeot-Limousine schildern. Es war auf dem Silverstone-Rennkurs, und ich hatte einen Fahrlehrer neben mir sitzen. Als ich dann tatsächlich fuhr, ging ich wegen meiner innigen Kenntnis des Kurses in meinen Simulationen genau so daran, wie ich mein Computerspiel spielen würde. Also etwas losgelöst von der Realität. Im Fahrbericht des Lehrers tauchte das Wort „Tempofreak“ auf, was sich ja noch ganz gut anhört. Es tauchten aber auch Begriffe wie „Streckensau“ und „Elefant im Porzellanladen“ auf. Am nächsten Tag hatte ich meine Einzelsitzer-Erfahrung, die wiederum mit einer Fahrstunde in einer Peugeot-Limousine begann. Die Fahrlehrer waren aber andere, und ich sagte ihnen nicht, dass ich am Vortag schon darin gefahren war. Als wir uns also der ersten Kurve, die eine Highspeed-Kurve ist, näherten, drückte ich das Pedal durch – was mir laute Schreie und die Drohung einbrachte, dass wir sofort zurück zur Box fahren würden. Alles in allem habe ich wohl niemanden beeindruckt...

■ Welches fremde Spiel hättest du gerne selbst programmiert?

TETRIS.

■ Warst du jemals gelangweilt von den Rennsimulationen, und hast du deswegen *The Sentinel* gemacht?

ALS ich *The Sentinel* programmiert habe, hatte ich ja erst ein Rennspiel gemacht, *Revs*. Damals war ich also noch nicht auf ein Genre festgelegt. Als ich dann später mitten in der

Grand-Prix-Serie steckte, hatte ich durchaus andere Ideen, war aber zu beschäftigt, um sie zu verfolgen. Das *GP*-Projekt war riesig und hatte großes Momentum, mit all den Mitarbeitern, Lizenzen, dem Publisher – da konnte ich schlecht einfach damit aufhören und etwas anderes machen.

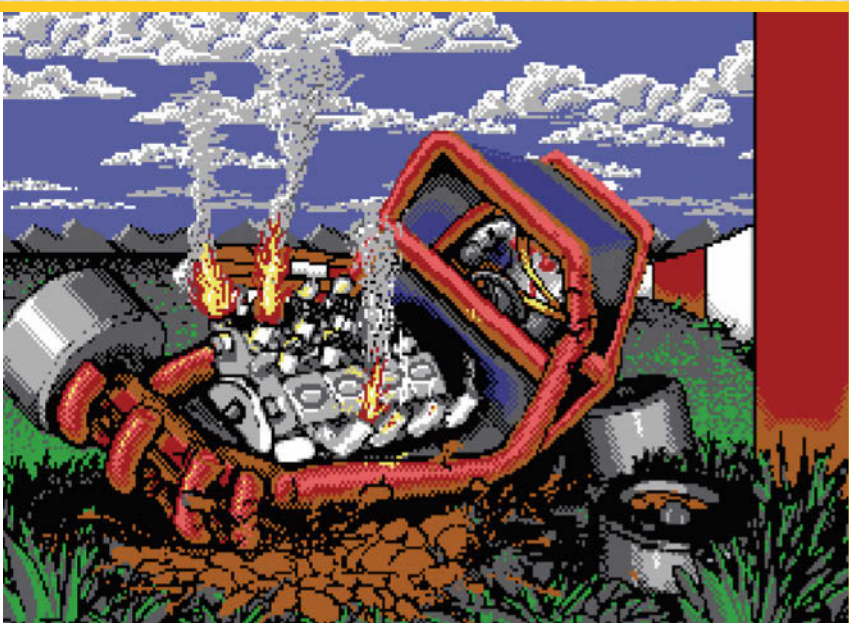
■ Weißt du von bestimmten F1-Piloten, die damals *Grand Prix* gespielt haben?

ICH weiß von einigen wenigen Fahrern, die *Grand Prix* genutzt haben, um Strecken auswendig zu lernen.

Ich habe einen Zeitungsbericht aufgehoben, laut dem Jacques Villeneuve in seinem ersten F1-Jahr von Mika Salo *GP2* empfohlen bekommen hat. Es gibt ein Interview mit Jacques, das er nach der Qualifikation in Spa gegeben hat. Darin sagt er unter anderem: „Ich habe *GP* für die letzten drei Grand-Prix-Rennen benutzt“, „Die Kurse sind ganz dicht dran an den echten Strecken, und auch die Autos“, „Ich habe es seit Hockenheim benutzt, und schon nach zehn Runden fühlte es sich vertraut an.“ Der Grund, dass es das Interview gab, war, dass Jacques in Spa die *Pole Position* erkämpft hatte...

■ Hast du schon an Spielen gearbeitet, die dann niemals erschienen sind?

KLAR. Ich habe die Angewohnheit, ein Projekt zu starten, drei Monate daran zu arbeiten – um dann eine bessere Idee zu bekommen, die ich lieber verfolgen würde. Da ich Rechnungen zahlen muss und eine niedrige Langeweile-Schwelle habe, habe ich keine Lust, mehr als zwei oder drei Wochen über mein nächstes Spiel nachzudenken. Stattdessen fange ich an, eine Idee mit Potenzial ernsthaft zu verfolgen – aber dann kommt mir irgendwann eine bessere Idee, wenn ich mal gerade nicht am Computer sitze. Und das Bessere ist der Feind des Guten...



» [Amiga] *Stunt Car Racers* gab der Redewendung ‚ein Spiel crashen‘ ganz neue Bedeutung.

Lap Time 0:00 Best Time 10:00.0



» [BBC Micro] *Revs* war Crammonds erster Versuch im Rennspiel-Genre – der auf dem BBC Micro Außerordentliches schaffte.





DIE FIRMEN- ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

Hewson Consultants

Retro Gamer entdeckt für euch den englischen Publisher Hewson Consultants wieder, der in den 80ern einen großen, heute oft unterschätzten Einfluss auf die 8-Bit-Spieleszene hatte

Die Geschichte von Hewson Consultants fand ihren Anfang in Blewbury, Oxfordshire, ganz zu Beginn des Mikrocomputer-Booms. Der Gründer Andrew Hewson hatte allerdings auch zuvor schon Erfahrung mit Rechnern gesammelt.

„Meinen ersten Kontakt mit Computern hatte ich in der Radiokarbon-Abteilung des Forschungslabors des British Museum. Als ich 1972 dort zu arbeiten begann, hatten sie gerade einen Hewlett-Packard 2100 gekauft und ich sollte ein in ALGOL geschriebenes Batch-Programm auf dem neuen Computer in Fortran 4 umwandeln.“ Als ausgebildeter Statistiker zog er dann 1979 nach Oxfordshire und begann die Arbeit beim Natural Environment Research Council (NERC).

Zu dieser Zeit wurde für 100 Britische Pfund (umgerechnet heute ein Vielfaches wert) erstmals das ZX80 Computer-Kit beworben. Andrew wollte eines kaufen,

musste aber auch für seine Familie sorgen und beschloss daher, dass er mit dem ZX80 das Geld, das er dafür ausgegeben hatte, auch wieder einnehmen wolle.

Durch seine akademische Ausbildung hatte Hewson Erfahrung mit dem Schreiben. Allerdings hatte er auch bereits Schreibblockaden erlebt. Um sich selbst zu beweisen, dass er darüber hinweg war, entschloss er, einen Ratgeber zum ZX80-Computer zu verfassen. „Er wurde mit einer Bedienungsanleitung zum 8-KB-ROM geliefert und schon bald spielte ich damit herum, veränderte Variablen und beobachtete die Auswirkungen,“ erinnert sich Andrew Hewson. Mit einer frisch erstandenen, gebrauchten Schreibmaschine tippte seine Frau Janet dann ab, was er per Hand notiert hatte. Sie malte auch ein Coverbild des ZX80; und Andrew erstellte mit Anreibebuchstaben von Letraset den Titel *Hints And*

Tips For The ZX80 By Andrew Hewson. 100 Bücher wurden gedruckt und in den Zeitschriften *Practical Computing* und *Personal Computer World* kaufte sich Andrew zwei kleine Werbeanzeigen.

Es funktionierte! Andrew erinnert sich: „Briefe, die £3,95 enthielten, kamen an. Es fühlte sich völlig verrückt an, in Form von Schecks oder Bargeld von völlig fremden Leuten bezahlt zu werden.“ Er verdiente an dem Buch, es wurde sogar nachgedruckt. Nebenher betätigte er sich noch als akademischer Berater. So begann für Hewson Consultants die Reise.

Die Anfangsjahre

Nach seinem ersten Buch schrieb Andrew noch ein zweites: *Hints And Tips For The ZX81*. Das fiel ihm um einiges leichter als sein Debüt, zumal er jetzt um das Publikumsinteresse wusste. „Das ZX81-Buch schrieb sich fast von selbst und ich habe viel mehr Zeit mit Layout, Druck und Produktion verbringen können. Herausgekommen ist zwar kein Kunstwerk, aber es verkaufte sich gut und ich verdiente auch wieder daran.“ Die Arbeit für NERC und sein Projekt Hewson Consultants nahm inzwischen so viel Zeit in Anspruch, dass Andrew seinen Bruder mit einspannte. „Wir bekamen täglich Programme zur Evaluation geschickt, und es zeigte sich, dass mein kleiner Bruder Gordon ein

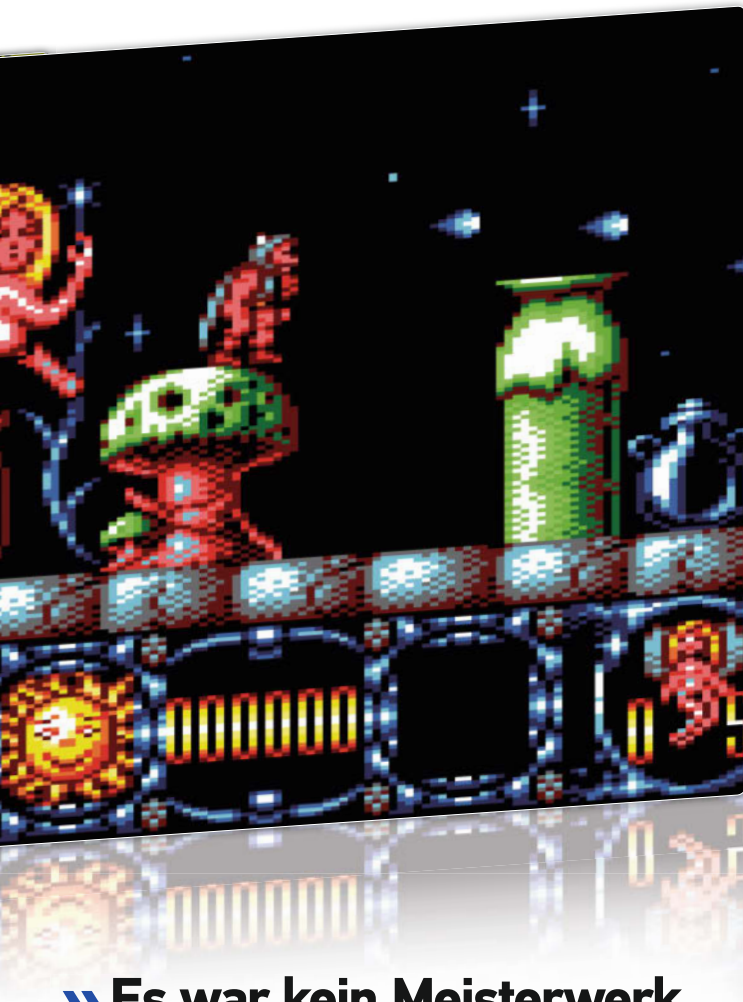
EXPERTEN-WISSEN

Im Jahr 1985 wurde ein Hewson-Logo eingeführt, in dem das Wort „Consultants“ fehlte. Die Firma hieß zwar weiterhin Hewson Consultants, aber das neue Logo war durch die Kürzung schöner geworden. In den nächsten fünf Jahren wurde es noch zweimal verändert.

1987 ließ sich Andrew Hewson von Mastertronic dazu überreden, Budgetspiele für den 8-Bit-Markt zu veröffentlichen, die aus ihren Bestsellern bestanden, heraus. Insbesondere *Uridium*, *Paradroid* und *Gribbly's Day Out*. Keines der beiden Labels war sonderlich erfolgreich und so wurden sie nach wenigen Jahren eingestellt.

In den letzten Jahren der Firma brachte Hewson Consultants viele Spielesammlungen, die aus ihren Bestsellern bestanden, heraus. Insbesondere *Uridium*, *Rana Rama*, *Cybemoid* und *Cybemoid II* erschienen in dem Versuch, so viel Geld wie möglich aus dem eigenen Portfolio von 8-Bit-Spielen herauszuholen, gleich in mehreren der Sammlungen.

Gordon Hewson beendete seine Arbeit für die Firma 1987. Er wurde durch den Programmierer John M. Phillips ersetzt, der fortan eingeschickte Spiele von Nachwuchstalenten sichtet.



» Es war kein Meisterwerk, hat sich aber dennoch gut genug verkauft. «

ANDREW HEWSON ÜBER DEN UNERWARTETEN ERFOLG SEINES ZX81-BUCHES.

glückliches Händchen dabei hatte, die besten von ihnen auszuwählen. Er konnte das Potenzial von etwas gut einschätzen und ich hatte das technische Hintergrundwissen. Wir waren ein gutes Team.“

Die ersten Produkte von Hewson Consultants waren die Bücher von Andrew sowie einige Hilfsmittel und Speichererweiterungen für den ZX81. Und es gab ein Spiel namens *16K Space Invaders*, das ein *Space-Invaders*-Klon war. Dabei handelte es sich aber nicht um das erste Spiel von Andrew, wie er uns stolz erinnert: „Diese Ehre gebührt *Lunar Lander*. Ich wurde dazu von einem Taschenrechner inspiriert, schrieb es in BASIC und veröffentlichte es als Listing auf der Rückseite des ZX80-Buches. Ich habe auch ein paar Kopien auf Kassette verkauft.“

Spiele gehörten jedoch anfangs nicht zum Geschäftsplan von Andrew. Er war schon immer weniger ein Spieler und mehr ein Techniker gewesen. Heute sagt er,

dass er sich ohne seinen Bruder nie die Mühe gemacht hätte, auch auf Spiele zu setzen, vielmehr wäre er bei den Büchern geblieben. Aber Spiele wurden damals immer wichtiger, 1982 erschienen für den ZX81 etwa die Titel *Naval Blockade* und *Puckman* von John Hardman. Neben seiner Tätigkeit als Autor – das Buch *40 Best Machine Code Routines For The ZX Spectrum* belegte bei einem Wettbewerb sogar den ersten Platz – arbeitete Andrew daher unter anderem auch an den Spectrum-Spielen *Spectral Panic* und *Maze Chase*.

Andrew arbeitete anfangs im heimischen Gästezimmer, konnte aber schwer abschalten, arbeitete oft bis 4 Uhr morgens und ging wenige Stunden später übermüdet zu seiner Stelle bei NERC. Mitte 1982 mietete er deshalb ein kleines Büro in Wallingford, über dem Laden, wo seine Bücher gedruckt worden waren.

Im Sommer des gleichen Jahres brachte Hewson Consultants einen Flugsimulator des Nachwuchstalents Mike Male heraus. „Ich ging auf Andrew zu, nachdem ich sein Buch über die Programmierung des ZX80-Chips in Assembler gelesen hatte“, erklärt uns Mike. „Mein erstes Spiel war ein sehr simpler Flugsimulator für den erweiterten 16-KB-ZX81. Es hieß *Pilot*. Ich arbeitete damals am Flughafen London Heathrow als Fluglotse, von daher bot sich das Genre einfach für mich an.“

Pilot erwies sich als der Beginn einer sehr ertragreichen Partnerschaft von Mike und Andrew. Dabei entstanden die Spiele wie *Night Flight*, *Night Flight II*, *Backgammon*, *Heathrow ATC* sowie die Dampflo-Simulatoren *Southern Belle* und *Evening Star*. Über 100.000 Exemplare dieser Spiele wurden verkauft, weswegen Andrew ihm als Dankeschön eine goldene Kassette überreichte und das dabei entstandene Foto mitsamt Erklärung an einige Zeitschriften schenkte. Lachend erzählt er uns: „Eine Zeitschrift nannte uns die ‚dreistesten Selbstbeweihräucherer der Woche‘. Aber hey: Auch das war Werbung für uns.“

Nachdem Andrew ein Buch mit dem Titel *20 Best Programs For The ZX Spectrum* veröffentlicht hatte, wurden Spiele für Hewson Consultants immer zentraler. Zu ihnen zählte das bebilderte Text-Adventure *Quest* von Kim Topley sowie dessen Nachfolger *Fantasia Diamond*. Letzteres gewann im renommierten französischen Wettbewerb Grand Prix Internationale du Logiciel d'Adventure die Auszeichnung „Bestes Setting in einem Spiel“. Außer-

dem veröffentlichte Andrew unter dem Namen *Di-Lithium Lift* das Spiel *Grid Patrol* des Nachwuchstalents Simon Cobb. John Fitzgerald steuerte das Lernspiel *Countries of the World* bei und Clive Brooker den Titel *Knight Driver*. Hardware-Erweiterungen gab es von Hewson Consultants fortan keine mehr, Spiele und Bücher aber wurden zu Bestsellern.

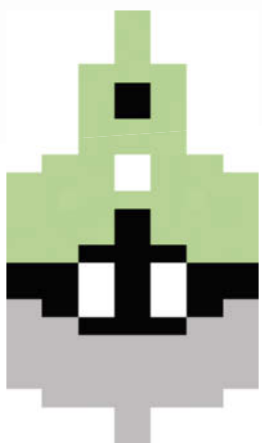
Erfolg mit Avalon

1983 erwies sich aus mehreren Gründen als wichtiges Jahr für den jungen Publisher. Andrew beendete seinen Job bei NERC und arbeitete nun Vollzeit für Hewson Consultants, außerdem erweiterte Andrew das Büro auf zwei Räume und stellte neue Mitarbeiter ein, unter anderem auch jemanden fürs Marketing. Außerdem reichte der Entwickler ST Software ein 16-KB-Spectrum-Spiel mit dem Namen *3D Space Wars* ein. Das Werk stammte vom Programmierer und Arcade-Fan Steve Turner, es wurde zum ersten in einer Trilogie von Spectrum-Spielen. Bald darauf stellte Steve Turner seinen Freund, den Musiker Andrew Braybrook ein, um seine Trilogie auf den Dragon 32 umzusetzen. Andrew war damals sehr von seinem regulären Job gelangweilt und fand die Idee, seinen Lebensunterhalt mit Spieledesign zu verdienen, daher äußerst reizvoll. Leider verkauften sich seine Dragon-32-Umsetzungen nur selten. Aber kurz darauf wechselte er zum C64, wo er bald darauf seine wahre Bestimmung finden sollte.

Das erste eigene Projekt von Braybrook war der Arcade-Plattformer *Gribbly's Day Out*. „Es war wahnsinnig originell“, erzählt uns Andrew. „Aber leider bekam es nie die Aufmerksamkeit, die es verdient hätte. Vielleicht war es einfach zu ungewöhnlich.“ Während Andrew Braybrook sich weiter an C64-Spielen versuchte, arbeitete Steve Turner an einem 3D-Action-Adventure für den 48-KB-Spectrum. Der Titel des Spiels lautete *Avalon*. Andrew Hewson erinnert sich: „Steve Turner war einer der besten Programmierer seiner Zeit. Wir hatten von Anfang an einen guten Draht zueinander. Er war originell, kreativ und leidenschaftlich bei der Arbeit, und das, was er abliefern konnte, war atemberaubend. So auch bei *Avalon*, das um Meilen besser als die anderen ZX-Spectrum-Spiele der Zeit war und noch heute beeindruckend ist.“ Das Spiel und auch der Nachfolger *Dragonator* verkauften sich sehr gut. Das kleine Unternehmen von Turner und Braybrook benannte sich 1983 von ST Software in Graftgold um und arbeitete weiterhin eng mit Hewson Consultants zusammen.

Abenteuer in Abingdon

Das Büro in Wallingford wurde für Hewson Consultants schon bald zu klein, und so zog die Firma Ende 1983 nach Abingdon um, ▶



□ ZAHLEN-SPIELE

3 Versionen von *Paradroid* brachte Hewson für den Commodore 64 heraus: Erstens das Original, zweitens die „Competition Edition“ (auch bekannt als *Fast Paradroid*) und drittens *Heavy Metal Paradroid*.

12 Jahre existierte Hewson als Buch- und Spielepublisher.

93 Ausgaben der monatlichen Kolumne von Andrew Hewson für die Zeitschrift *Sinclair User* erschienen von April 1982 bis Dezember 1989.

100 Exemplare des ersten Buchs von Andrew wurden anfangs gedruckt.

500 Pfund gab Andrew für die „Firmengründung“ im häuslichen Gästezimmer aus.

5.000 Pfund kostete Andrew Hewson die Telecomsoft-Gerichtsanhörung.

100.000-mal verkauften sich *Night Flight II* und *Heathrow ATC* bis September 1984.

[Spectrum] *Rana Rama* von Steve Turner wurde unfairerweise oft mit *Gauntlet* verglichen.

» Ich erkannte sofort, dass das super Werbung für das Spiel wäre. «

ANDREW HEWSON ÜBER SEIN ENTWICKLER-TAGEBUCH ZUM SPIEL PARADROID.

PARANOIDE ANDROIDEN

Paradroid ist ein Klassiker von Andrew Braybrook. Der Titel ist ein Mix der Worte „Android“ und „paranoid“, da ihr im Spiel als Android von anderen Androiden gejagt werdet. Für den C64 erschienen drei Versionen; zudem ist das Spectrum-Spiel *Quazatron* von Steve Turner eine Isometrie-Hommage an das Original. Außerdem brachte Hewson unter dem Namen *Paradroid '90* eine 16Bit-Version des Titels für ST- und Amiga auf den Markt. Sie wurde von Andrew Braybrook und Dominic Robinson entwickelt, die Hewson im Jahr 1987 verlassen hatten, um ihr Studio Grafftgold zu gründen. Nun versuchten sie sich erneut an einer Zusammenarbeit, und Grafftgold brachte auch ein paar Spiele unter dem Budgetlabel „Rack It“ von Hewson auf den Markt. Damit war Steve Turner jedoch überhaupt nicht zufrieden. Um überhaupt Gewinn mit den Spielen zu machen, hätten sie sich in einer Zeit, in der der 8-Bit-Markt von Tag zu Tag schwächer wurde, übermäßig häufig verkaufen müssen – dieser Kampf war von Beginn an so gut wie verloren. Die Wiedervereinigung von Grafftgold und Hewson hielt also nur drei Spiele lang, bevor beide Firmen erneut (und für immer) getrennte Wege gingen.

► gerade mal neun Meilen vom bisherigen Standort entfernt. „Man musste nun wirklich kein Genie sein, um zu merken, dass wir Platzmangel hatten. Das waren nur zwei Räume, und unsere Waren lagen in einem winzig kleinen Lagerraum“, erzählt uns Andrew, dem der Wechsel nach Abingdon unter anderem auch erlaubte, in neue Hardware für sein Unternehmen zu investieren. „Wir konnten es uns zu dem Zeitpunkt erlauben, eine eigene Produktion für Kassetten einzurichten, und ich bat meinen Vater, diese zu beaufsichtigen. Das schien mir damals einfach richtig zu sein. Ob es für das Geschäft wahnsinnig sinnvoll war, weiß ich nicht, aber wir konnten auf jeden Fall schneller auf die Nachfrage am Markt reagieren als zuvor.“ Außerdem setzte Andrew den schon lange gehegten Plan um, einige interne Programmierer anzustellen. „Ich nutzte das Geld, das ich mit den Büchern eingenommen hatte, dafür, Leute anzustellen, die ich für talentiert hielt. Wir hatten damals viel Arbeit mit dem Umsetzen unserer Spiele auf neue Plattformen, aber es war wichtig, für das jeweilige Projekt auch die richtigen Leute an Bord zu haben.“

Paradroid und Uridium

Die nächsten C64-Spiele, die Andrew Braybrook für Hewson programmierte, hießen *Paradroid* und *Uridium*. Erstes war schon vor dem Erscheinen in aller Munde, da Andrew Braybrook in einer Spielezeitschrift ein regelmäßiges Entwicklungstagebuch veröffentlichte. Darüber ist er noch heute glücklich: „Ich sprach mit einem Redakteur von *Zzap!64* über unsere Projekte und er fragte, ob ich zu einem ein Tagebuch beisteuern könne. Ich erkannte sofort, dass das eine tolle Möglichkeit war, um Leute neugierig auf das Spiel zu machen.“

Der Erfolg des Tagebuchs und das fertige Spiel waren der Durchbruch für Andrew Braybrook und er gewann für *Paradroid* mehrere Auszeichnungen. Eine Ruhepause gönnte er sich aber nicht, sondern begann direkt im Anschluss mit der Entwicklung eines Shoot-em-ups, das heute noch in aller Munde ist (siehe Seite 216). „*Uridium* hatte zwar keine bedeutsame Geschichte wie *Paradroid*, aber technisch war es ein Hammer und es war sehr gut balanciert. Musik, Action und Grafik funktionierten einfach perfekt miteinander und machten das Spiel zu einem tollen Erlebnis.“

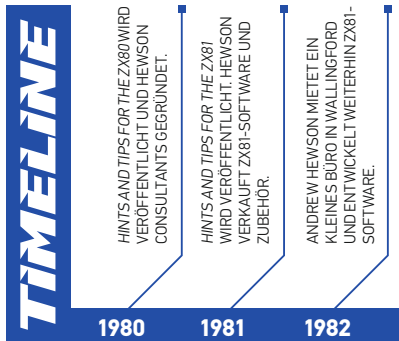
Die Arbeitszeit, die Braybrook in *Uridium* stecken musste, um es pünktlich auf den



[Amiga] *Paradroid '90* war eine auf die Technik des Amiga angepasste Version des Originals.



[Spectrum] Andrew Hewson ließ das Spiel *Pyarcuse* von seinem internen Team entwickeln.



Markt zu bringen, war allerdings enorm. Er erinnert sich: „Anhand der Reaktionen zum Tagebuch und der Vorbestellungen wussten wir, dass es ein Hit werden würde, daher legten wir für einen pünktlichen Release diverse Nachtschichten ein. Am Ende des Projekts kam ich nach Hause und war völlig aufgeputscht. Aber innerhalb weniger Stunden wandelte sich das in Mutlosigkeit. Die Arbeit hatte mich so viel Kraft gekostet, dass ich mir beim besten Willen einfach nicht vorstellen konnte, je wieder ähnlich viel Energie und Willenskraft in ein Projekt zu stecken.“

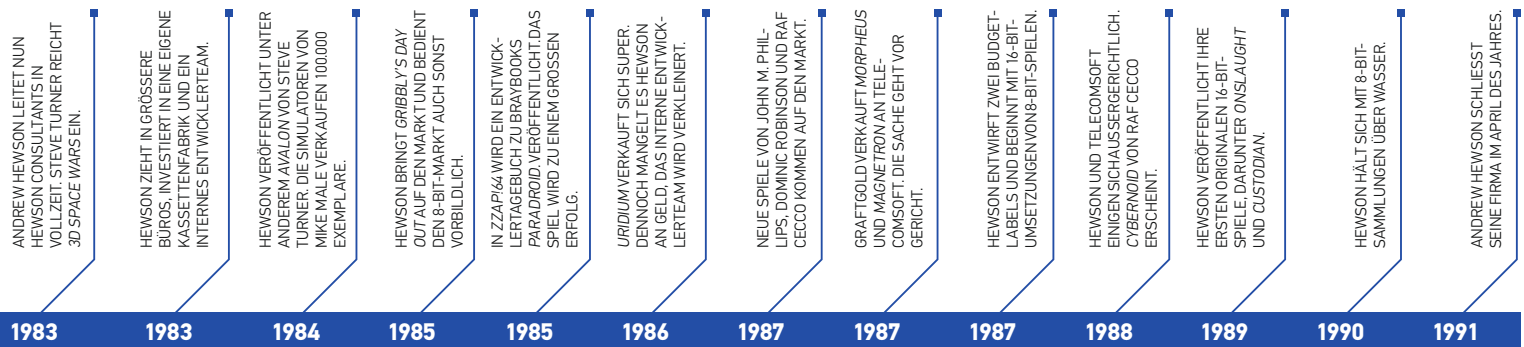
Der Talent-Magnet

Hewson veröffentlichte nun regelmäßig beeindruckende Spiele für Spectrum, C64 und Amstrad CPC, entsprechend verbesserte sich der Ruf der Firma immer mehr. Und das wiederum brachte neue talentierte 8-Bit-Programmierer, die für Hewson arbeiten wollten. Darunter war Raffaele Cecco, der unter anderem für *Exolon*, zwei *Cybernoid*-Spiele und einige *Stormlord*-Spiele verantwortlich war. Ihm schlossen sich der Newcomer John M. Phillips und der durch sein Spiel *Starquake* bekannt gewordene Steve Crow an.

Sogar der spätere C64-Guru Jeff Minter war darunter. Der wurde dafür bekannt, in seine Spiele gerne Kamele einzubauen und in seinen Highscore-Listen Pink Floyd zu nennen. Andrew will die Zusammenarbeit mit Minter aber nicht zu hoch hängen: „Jeff wohnte nur 20 Meilen entfernt, ich besuchte ihn manchmal. Aber er war ein Einzelgänger und wir fanden kaum Gemeinsamkeiten. Mit Raf und John hingegen arbeitete ich sehr eng zusammen.“ Nur ein Jeff-Minter-Spiel wurde schließlich von Hewson auf den Markt gebracht: der bunte und verwirrende C64 Splitscreen-Shooter *Iridis Alpha*.

Andere Hewson-Spiele der damaligen Zeit waren zum Beispiel die Plattformen *Technician Ted* und *City Slickers* vom Programmierer-Duo Steve Marsden und Dave Cooke sowie das Shoot-em-up *Gun Runner* von Christian Urquhart und Mike Smith.

Dominic Robinson, ein Z80-Programmierer, hatte eine Demo mit Vierwege-Scrolling auf dem Spectrum geschrieben, und wollte Hewson dazu überreden, dass er eine Spectrum-Version von *Uridium* entwickeln



dürfe. Seine Chance kam, als er ein Stellengesuch für einen 6502-Programmierer bei Hewson entdeckte. Heute sagt er mit einem Lächeln: „Ich hatte nie etwas mit 6502-Code zu tun gehabt und hoffte, mich trotzdem irgendwie durchsetzen zu können. Eigentlich war ich Z80-Experte. Die Stelle ging dann aber an John Cummings aus Glasgow, mit dem ich in den nächsten Jahren noch öfter zusammenarbeiten durfte.“ Kurz darauf suchte Hewson aber auch einen Z80-Programmierer, und Dominic nutzte die Chance: „Mein Ass im Ärmel war der Spectrum-Code, den ich geschrieben hatte. Ich arbeitete für *Pyracurse* an Code, Grafik und Leveldesign, bevor ich mich schließlich an *Uridium* setzte.

Die Idee zu *Pyracurse* stammte von Andrew Hewson persönlich. Ursprünglich spielte es in Ägypten und hieß *Sphinx*. Dominic, Keith Prosser und Mark Goodall aus dem internen Hewson-Entwicklerteam arbeiteten daran. Keith hatte für Hewson zuvor das Assembler-Programm *Zapp* für den Armstrad CPC Z80 entwickelt. Als das Spiel fertig war, wurde das interne Programmerteam jedoch verkleinert, nur Dominic Robinson und John Cummings verblieben. Andrew sagt heute dazu: „Dieses Spiel war mein Versuch, ein Team zusammenzustellen, das neue Marken entwickeln konnte. Und um ehrlich zu sein: Sie waren nah dran und schufen ein technisch beeindruckendes

Spiel. Aber da die Grafik dennoch kein Augenöffner war und das Ganze mehr kostete als geplant, musste ich leider Leute feuern. Damit machte ich mir keine Freunde, aber es war nötig.“

Container als Büro

Dominic erinnert sich: „Während dieser Zeit arbeiteten wir meist in einem Wohncontainer auf dem Parkplatz hinter dem Hauptlager. Da es umdekoriert wurde, hatten wir das eigentliche Büro verlassen, aber danach zogen dort die Marketing-Leute ein. Wie sich heraus stellte, war das aber ziemlich gut für uns, denn der Container war weit ab vom Trubel und wir hatten dort viel Ruhe beim Entwickeln und keinerlei Beschwerden wegen zu lauter Musik.“ In diesem Container entstand auch die später hoch gelobte Spectrum-Version von *Uridium*. Dominic programmierte sie und John half ihm beim veränderten Leveldesign, da ja nicht mehr nur nach links und rechts gescrollt wurde.

Als Nächstes wollte Andrew Hewson ein Shoot-em-up von Dominic. Es sollte schnell und sehr farbenfroh werden und den Spectrum ausreizen. Das Ergebnis war das beeindruckende *Zynaps*, das später auch auf anderen Plattformen umgesetzt wurde. Und zwar von John Cummings für den C64 und von Michael Mel' Croucher, der zuvor schon eine Version von *Uridium* auf den Schneider CPC umgesetzt hatte. Dominic erinnert sich

WO SIND SIE JETZT?



Andrew Hewson kehrt der Spieleindustrie den Rücken, denkt aber noch heute oft an die 80er und 90er zurück und versucht, aus seiner Zeit in der Industrie Lektionen fürs Leben zu lernen. Vor einigen Jahren ist er außerdem Großvater geworden.

Mike Male gründete 1988 die Firma Micro Nav Ltd, die sich auf Luftraumkontrolle sowie Simulatoren und Trainingssysteme für Kampfflieger spezialisiert. Heute ist er dort als CEO tätig. Er erzählt uns: „Meine Zeit mit Andrew Hewson war großartig. Er hat mich immer unterstützt, ermutigt und mochte die ernsthafteren Spiele, die ich machte. Und das Geschäft war sehr lukrativ damals. Es hat sich toll angefühlt, viele tausend Exemplare meiner Spiele an den Mann zu bringen. Dieses Zusatz-

einkommen war ein willkommener Bonus.“



Dominic Robinson arbeitete, nachdem er Hewson verlassen hatte, zunächst für verschiedene Entwickler. Heutzutage ist er bei SN Systems tätig. Die Firma ist seit 2005 Teil der Sony Computer Entertainment Group und liefert schon seit vielen Jahren Entwicklungstools für Sony-Konsolen an Entwicklerteams überall auf der Welt.



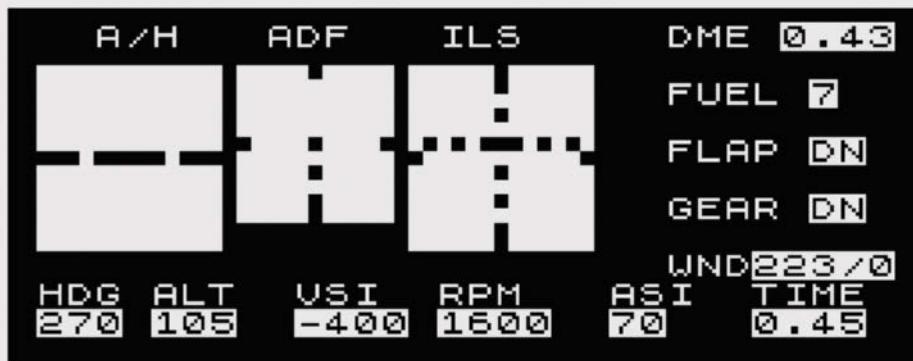
mit Freude an diese Zeit. Er habe zwar sehr lange gearbeitet, aber seine Arbeit geliebt und viel dabei lachen können.

Rotierende Türme

Während die Zeit des Commodore Amiga und Atari ST langsam begann, brachte Hewson weiterhin starke 8-Bit-Spiele auf den Markt. Dazu zählt das Debüt von John M. Phillips, das technisch starke Puzzlespiel *Impossaball 3D*. Aber sein zweites Spiel machte weitaus größeres Aufsehen. Andrew Hewson sagt dazu: „John programmierte einen rotierenden Zylinder auf dem C64. Ich sah darin kein Spiel, aber jemand schlug vor, er solle den Zylinder um 90 Grad drehen, sodass ein Turm daraus wurde.“ Das Resultat war ein vertikaler, rotierender Zylinder. John fügte Sprites hinzu und wollte aus mehreren solcher Türme eine Festungsmauer erschaffen, aber Andrew hielt das für zu kompliziert, da er damals noch voll unter dem Bann des simpel-genialen *Uridium* stand. Er machte daher einige Gegenvorschläge. Einer von ihnen war, dass man über Plattformen auf die Spitze jedes Turms gelangen müsse und dass es eine kurze Pause geben solle, bevor man



[C64] *Gribbly's Day Out* für den C64 war ein verrückter, technisch gelungener Plattformers von Andrew Braybrook.



[ZX81] Pilot, der 16-KB-Flugsimulator fürs ZX81, war damals beeindruckend.

» Kurz und knapp: Es ist einfach verdammt schwer, auf Dauer kreativ und einfallsreich zu bleiben. «

ANDREW HEWSON ERKLÄRT DEN NIEDERGANG SEINER FIRMA.

► dann zum nächsten Turm voranschreiten könne. So entstand der Klassiker *Nebulus*, bei dem ihr durch Bewegung nach rechts und links einen quasi dreidimensionalen Turm dreht. Das Spiel wurde im September 1987 erstmals auf der Messe PC Show gezeigt, wo es viel Aufmerksamkeit erregte. Andrew Hewson erinnert sich: „Julian Rignall kam vorbei und schaute sich unser Line-up an. *Nebulus* lief auf einem Bildschirm und er spielte es. Der Turm rotierte und Julian lehnte sich mit verdutzten Augen nach vorne. Ich dachte nur: ‚Wir haben dich an der Leine!‘“

Das Morpheus-Manöver

1987 brodelte die Gerüchteküche: Angeblich stand Hewson vor finanziellen Problemen. Das machte Graftgold, deren einziger Publisher Hewson war, unruhig. Für die Spiele *Magnetron* und *Morpheus* schlossen sie daher einen Vertrag mit Telecomsoft, der Software-Abteilung von British Telecom. 25 Jahre später



FAMILIENBANDE

Andrew Hewson spannte seine Frau Janet, seinen Bruder Gordon und seinen Vater, der zuvor Industriechemiker war, von 1980 bis 1991 bei Hewson Consultants mit ein. Sein Erbe in der Industrie wurde durch seinen Sohn Robert bis vor kurzem noch in gewisser Weise aufrecht erhalten. Robert arbeitete nämlich beim Entwickler Dark Energy Digital, der für das mittelmäßige Downloadspiel *Hydrophobia* verantwortlich zeichnete. Doch im März 2012 musste das Studio aufgrund schwacher Verkäufe seine Pforten schließen.

gewährt uns Andrew Hewson Einblick in seine damalige Sichtweise: „Das Projekt *Morpheus* machte mir Sorgen. Ich hörte Andrew Braybrook gründlich zu, wenn er das Spiel erklärte, aber ich sah einfach keinen Unterhaltungswert darin. Ich weiß nicht, wie Steve das sah. Wahrscheinlich hatte auch er seine Zweifel, dachte aber, dass es schon irgendwie gut ausgehen würde.“ Als Telecomsoft *Morpheus* übernahm, war Andrew daher wenig beunruhigt.

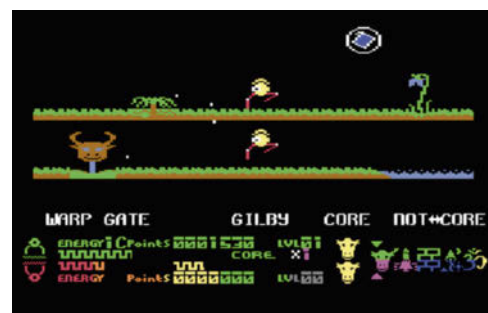
Jedoch hatte Hewson von Graftgold bereits eine unfertige Version des Spiels erhalten und das führte schließlich zu legalen Problemen. Andrew erinnert sich mit einem Schulterzucken: „Es gab seitens BT eine einstweilige Verfügung, die uns an etwas hindern sollte, was wir eh nie getan hätten: ein unfertiges Spiel auf den Markt bringen. Bei der Anhörung erzählten wir dem Richter, dass wir so etwas nie tun würden. Er akzeptierte das, entschied aber, dass die Verfügung bestand haben dürfe, da BT mehr Geld habe

als wir. Würden wir gewinnen, könnten sie uns jederzeit Entschädigung zahlen, andersrum hätte das nicht funktioniert.“

Und was geschah dann? Das Leben nahm für sechs Monate seinen normalen Lauf, bis Andrew Hewson Paula Byrne von Telecomsoft kontaktierte und mit ihr abmachte, dass sie die Angelegenheit außerhalb vom Gerichtssaal bei einem indischen Essen in London regeln würden. Laut Andrew hatte sich BT selbst einen Strick gedreht und war nur zu gern bereit, sich mit seiner Hilfe wieder daraus zu befreien. Das Ergebnis war, dass Telecomsoft letztlich *Morpheus* für das C64 und *Magnetron* von Steve Turner für den Spectrum veröffentlichte. Die fast vierjährige Zusammenarbeit von Hewson und Graftgold fand damit ein Ende.

Ende einer Reise

Der Einstieg von Hewson in den 16-Bit-Markt begann zögerlich mit einigen Umsetzungen von 8-Bit-Hits wie *Exolon*, *Zynaps* und *Rana Rama*. John M. Phillips



Mike Male wird eine gerahmte Goldkassette überreicht.

SECHS DER BESTEN

**Avalon**

Steve Turners 3D-Abenteuer war eine Offenbarung. Die Astralprojektion des Zauberers Maroc schwebte durch die Gegend, sammelte Objekte ein, wirkte Zauber und wuch Feinden aus. Es folgte ein noch größeres Sequel namens *Dragonorc*.

**Nebulus**

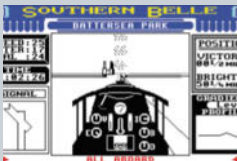
Nebulus war technisch einzigartig, leicht erlernt und hatte den „Nur noch ein Versuch“-Faktor. In den USA hieß es *Tower Toppler*, und auch ein Level im Konsolenspiel *Mickey Mania* wurde viele Jahre später durch *Nebulus* inspiriert.

**Paradroid**

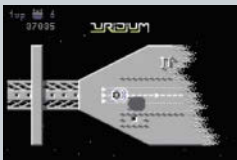
Seinen Roboter zu steuern und andere Droiden per „Schaltungs-Minispiel“ zu übernehmen, war in jedem Deck des Raumschiffs, äußerst motivierend. Die beste Version ist die „Competition Edition“, da sie schneller und runder als das Original ist.

**Quazatron**

Quazatron ist eigentlich nichts anderes als *Paradroid* für den Spectrum und in isometrischem 3D. Das Spiel von Steve Turner litt unter einigen technischen Problemen, war ansonsten aber genau so gut wie der Titel, von dem es inspiriert wurde.

**Southern Belle**

Dampflok-Simulatoren sind nicht für jedermann. Aber falls ihr das Genre mögt, ist *Southern Belle* einen Blick wert. Die Simulation der King Arthur Class 4-6-0 von Bob Hillyer und Mike Male schickt euch auf eine Reise von London nach Brighton.

**Uridium**

Ein simpel-geniales und ziemlich schwieriges Shoot-em-up, in dem ihr einfach alles explodieren lassen solltet, das sich bewegt. Die C64-Version ist am besten, aber auch die Spectrum-Version kann sich sehen lassen. Ein absoluter Klassiker.

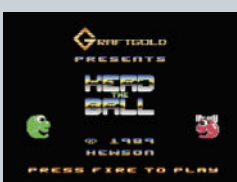
DREI ZUM VERGESSEN

**Future Basketball**

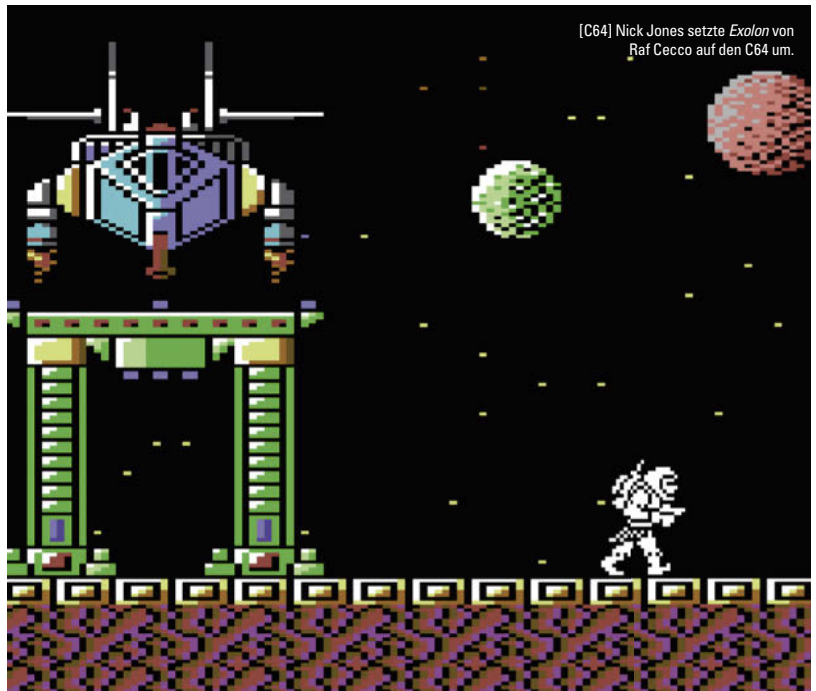
Ein schwacher *Speedball*-Klon für Atari ST und Commodore Amiga. Mit seiner miesen Grafik, den holprigen Animationen und so gut wie keinen eigenen Einfällen hatte das Spiel keine Chance. Hier haben sich die Entwickler offenbar wenig Mühe gegeben.

**Alleykat**

So gut es auch aussah: *Alleykat* war trotzdem ein sehr durchschnittliches Spiel von Andrew Braybrook, besonders wenn man es mit seinen vorherigen Titeln vergleicht. Sich durch Hinderniskurse zu kämpfen und möglichst schnell durch die Gegend zu fliegen, machte nur begrenzt Spaß.

**Head The Ball**

Ein von *Super Mario* inspirierter C64-Plattformer mit lausiger Grafik. In weiser Voraussicht veröffentlichte Hewson Head The Ball nur in der Sammlung „4th Dimension“, mit einem halben Dutzend anderen Spielen zusammen.



[C64] Nick Jones setzte *Exolon* von Raf Cecco auf den C64 um.

programmierte danach das Shoot-em-up *Eliminator* für den Atari ST. Nach diesem sehr gemächlichen Start brachte Hewson schließlich einige akzeptable 16-Bit-Spiele heraus, darunter *Onslaught* von Chris Hinsley und Nigel Brownjohn und *Netherworld* von Imagitec Design. Heute sagt Andrew, dass er erst in der Retrospektive realisierte, wieso es nie für ein herausragendes 16-Bit-Spiel reichte: „Ich glaube, meine Bücher und Kolumnen waren weit einflussreicher, als ich dachte. Viele talentierte 8-Bit-Entwickler kamen zu uns aufgrund meines Rufs. So hätte ich das auch mit dem 16-Bit-Markt machen sollen. Hätte ich mir einen Amiga besorgt, mich in ihn hinein vertieft und ein Buch darüber geschrieben, hätte mir das einerseits mehr Einblick in seine technischen Möglichkeiten gegeben. Und andererseits hätten sich vielleicht wiederum Talente gemeldet.“

Die langsame Reaktion auf die neuen Geräte und die mäßigen ersten Umsetzungen brachten Hewson Consultants ins Hintertreffen. Im April 1991 musste der Publisher schließlich seine Pforten schließen, zwei Monate, nachdem sein deutscher Publisher zugeben musste, in finanziellen Schwierigkeiten zu sein und die Rechnungen nicht mehr bezahlen zu können. Zu diesem Zeitpunkt machte der deutsche Markt 40 Prozent der Einnahmen von Hewson aus – ein harter Schlag. Andrew erklärt: „Wir kämpften noch eine Weile, aber im April merkte ich, dass es keinen Sinn mehr ergab. Wenn ich jetzt so daran zurückdenke, vermute ich, dass wir uns schon irgendwie hätten

retten können. Aber ich wusste nicht, an wen ich mich wenden sollte, und war ziemlich fertig mit den Nerven.“

Außerdem erkannte Andrew, dass die Industrie sich gewandelt hatte: Die kleinen Publisher von Anfang der 80er hatten in den 90ern keine großen Chancen mehr: „Spiele kosten eine Menge Zeit, Geld und Aufwand, und niemand garantiert dir am Ende einen Lohn für deine Mühen. Ich sah es damals schon kommen, dass die Finanzwelt sich die Spieleindustrie mehr und mehr einverleiben würde. Die Zeit der Pioniere näherte sich dem Ende.“

Heute blickt er mit gemischten Gefühlen auf Hewson Consultants zurück: „Es war eine sehr stressige Zeit in meinem Leben. Es war ein bisschen so, wie einen Tiger am Schwanz zu halten – zu gefährlich, um weiter daran festzuhalten, aber auch zu gefährlich, um loszulassen. Als für meine Firma das Aus kam, war ich ein ziemliches Wrack und man hatte sicher keine Freude mit mir. Es ist einfach sehr schwer, auf Dauer kreativ zu sein. Ich hatte das große Glück, damals einige fantastische neue Ideen und Produkte entwickeln zu dürfen, aber nach ein paar Jahren haben wir dann einfach den roten Faden verloren. Das ist sicher nicht ungewöhnlich.“

Ist das schon das Ende?

Noch nicht ganz. Denn Andrew kehrte 1991 mit einer neuen Firma namens 21st Century Entertainment in die Branche zurück. Aber auch hier hielt der Erfolg nicht unbegrenzt – genauer gesagt bis zum Jahr 2000. Aber das ist eine andere Geschichte. 🐱





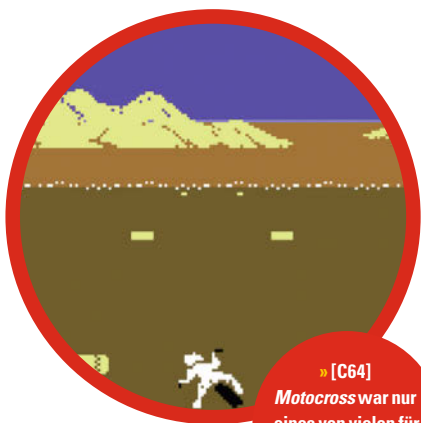
DIE FIRMEN- ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

SYSTEM 3



Seit 33 Jahren verteidigt das für *International Karate* und *Last Ninja* berühmte Studio seine Position als erfolgreichster englischer Independent-Publisher. **Retro Gamer** sprach mit Mark Cale, Mitbegründer von System 3.



» [C64]
Motocross war nur
eines von vielen für
Europa importierten
Spielen.

Es war die achte Personal Computer Show, doch es war das erste Mal, dass ein Publisher vom Gelände

verwiesen wurde. Gleichzeitig war es auch das erste Mal, dass eine Spielefirma an solch einem Event teilnahm, ohne überhaupt das eigentliche Spiel vorzeigen zu können – stattdessen machte man lieber mit wild gewordenen Karateka und einem Haufen knapp bekleideter Frauen auf sich aufmerksam.

Klingt reichlich verrückt, beschreibt allerdings bestens die Lage, in der sich System 3 im Jahr 1985 befand, denn der Entwickler für *International Karate* hatte seinen Zeitplan nicht eingehalten. Doch auch wenn er kein Produkt präsentieren konnte, musste die Show weitergehen – sagt uns Fir-

mengründer Mark Cale: „Wir entschieden uns, dass es wohl das Beste sei, für eine Kontroverse zu sorgen.“

Die Karatekämpfer erfüllten perfekt ihren Zweck: Während sie in der Mitte des System-3-Stands Holzblöcke mit ihren bloßen Händen zerschmetterten, fiel kaum auf, dass das zugehörige Spiel gar nicht auf der Messe präsent war. Die halbnackten Damen hingegen bewarben ein Spiel namens *Twister*, das – um ihre gewagten Moves zu rechtfertigen – in *Twister: Mother of Harlot* umbenannt wurde.

Es dauerte jedoch nicht lange, bis der Messebetreiber drohte, dem Stand den Strom abzudrehen. „Wir wussten, dass die Verantwortlichen sehr christlich waren“, gesteht Mark, der trotz des Drucks lange genug für die Fotografen der Presse ausharrte,

SOFORT-EXPERTE

Das Motto des Unternehmens lautet: „Perfektion ist der einzige akzeptierte Standard.“

International Karate war nicht nur ein beliebter Verkaufsschlager, auf der CES in Chicago heimste es auch einen Award für seine Technik ein.

Activision wurde durch ihren Deal mit System 3 zum ersten echten internationalen Publisher.

CEO Mark Cale war schon ein großer Fan von *Adventure* auf dem Atari 2600 und ließ sich von diesem Spiel zu *The Last Ninja* inspirieren.

System 3 hatte enge Beziehungen zu Commodore, *The Last Ninja* war eines der erfolgreichsten Spiele für den C64. Später ließen sie auch für den Amiga entwickeln.

Für die Entwicklung von Spielen bevorzugte man freie Entwickler. Trotzdem zählte System 3 zwischenzeitlich an die 100 Mitarbeiter.

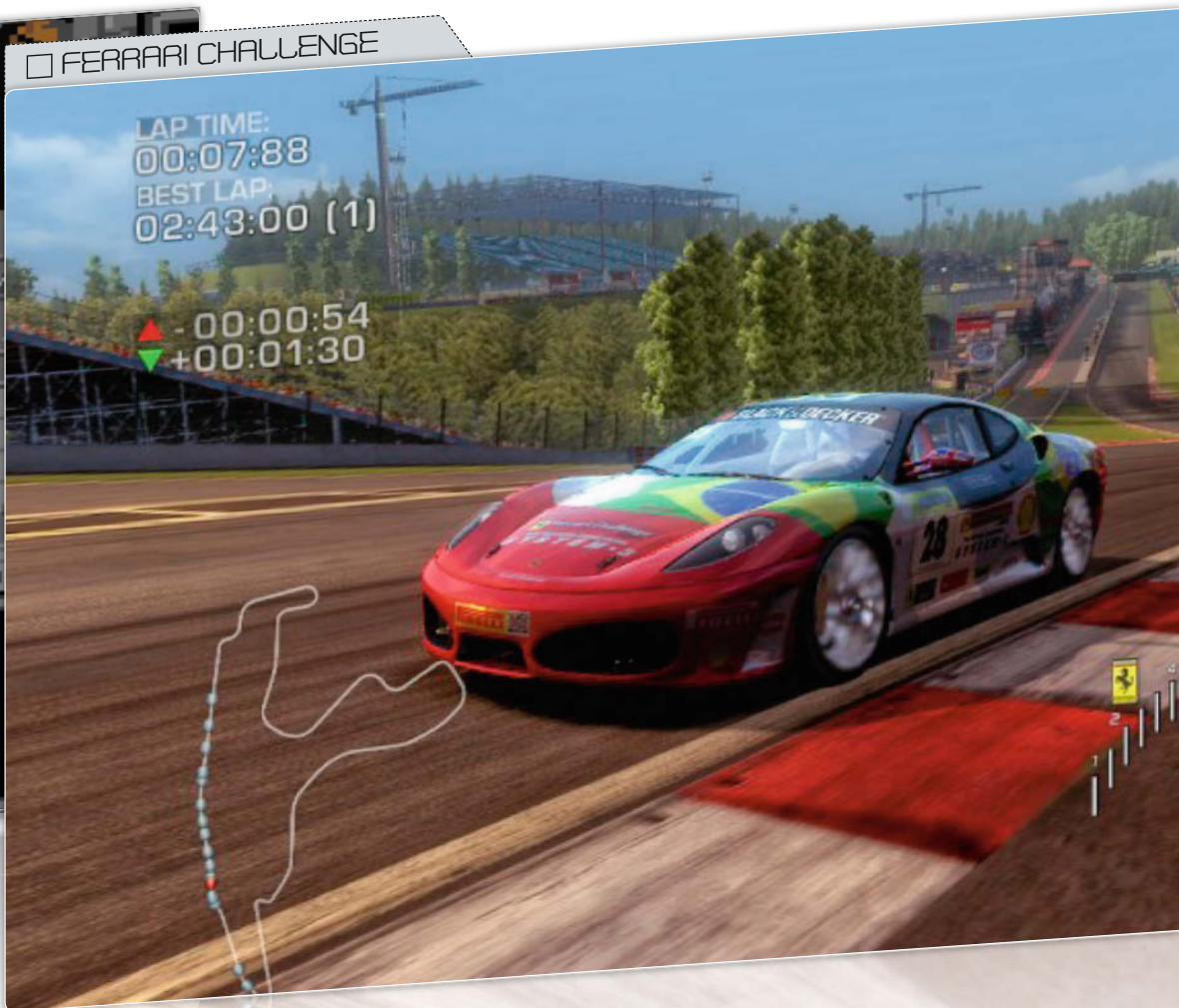
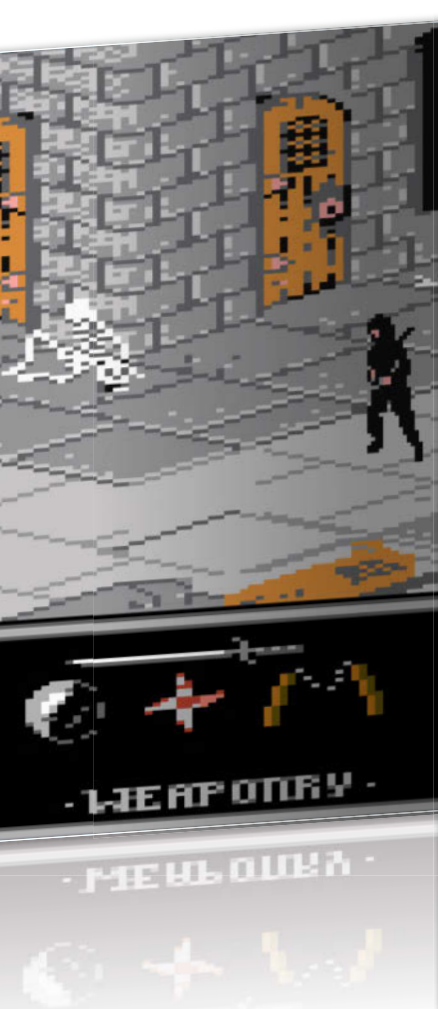
The Last Ninja 3 war das einzige Spiel, das in dem englischen Magazin *Commodore User* je die 100-Prozent-Wertung erhielt.

Myth: A History in the Making wurde in den USA an Mindscape lizenziert und dort unter der beliebten *Conan*-Marke veröffentlicht.

System 3 brachte über ihr Play-It-Lable mehr Spiele für die PlayStation 2 als für jede andere Plattform heraus.

Gottlieb Pinball Classics aus dem Jahr 2006 war das erste Spiel, das Sonys Peer-to-Peer-Technik verwendete.

Mark Cale vergöttert Sportwagen von Ferrari. Passenderweise veröffentlichte seine Firma 2008 den Titel *Ferrari Challenge*.



» Wir waren die ersten Publisher, die Spiele aus den USA lizenzierten und nach Europa brachten. « MARK CALE

um die Berichterstattung in den Boulevardzeitungen sicherzustellen. „Heutzutage würde ich das nicht mehr machen, aber wenn man jünger ist, hast du halt Ambitionen und möchtest auffallen.“

Mark war 1982 einer der Mitgründer von System 3. Zuvor hatte er als Geselle des gefeierten englischen Porträt- und Fashion-Fotografen Norman Parkinson gearbeitet – der laut Mark die Hälfte seiner Zeit in der Karibik verbrachte und in der anderen Hälfte Angehörige der Königsfamilie fotografierte. Obwohl Mark in jener Zeit extrem viel über Kameras und Beleuchtung lernte, begeisterte ihn die Fotografie nicht auf Dauer. „Ich kapierte sehr schnell, dass ich in der Welt der Fotografie nicht dauerhaft mein Geld verdienen wollte, also hielt ich nach Alternativen Ausschau.“

Einer von Marks Jobs war, für Atari UK in London zu fotografieren. „Während meiner Arbeit dort beschwerte ich mich immer, dass ihre Spiele auf dem VCS nicht gut genug wären“, erzählt er lachend. Jon

Norledge, der Software Development Manager des Unternehmens, empfahl ihm daraufhin, selber eine Firma für das Publishing von Spielen zu gründen. So könne er auch sicherstellen, dass die Spiele seinen Qualitätsanforderungen entsprächen. Genau das tat Mark dann auch und spannte dafür seinen Freund Emerson Best und seinen Kommilitonen Michael Koo ein. Letzterer führte indirekt zum Firmennamen: „Sein Unikurs nannte sich ‚System Studies‘, und wir waren zu dritt. Wir hielten den Namen für perfekt.“

Michael zog sich allerdings schnell wieder aus dem Unternehmen zurück, während Mark und Emerson an ihrem ersten verkaufsfähigen Spiel werkten, ein Shoot-em-up namens *Colony 7*. Es erschien für Atari 400, 800 und XL und basierte auf Taitos gleichnamigem Arcade-Shooter aus dem Jahr 1981. Es war ein „3D“-Actionspiel, bei dem man die Nahrungsvorräte einer Ko-

lonie vor Weltraumpiraten beschützte. „*Colony 7* lief ganz gut – zumindest gut genug, um uns zu ermutigen, weitere Spiele zu machen“, erinnert sich Mark, dessen Schlafzimmer zu jener Zeit das Hauptquartier von System 3 markierte. 1983 folgte *Lazer Cycle* für den BBC Micro.

1984 brachte das junge Team mit *Deathstar Interceptor* ein *Star Wars*-Spiel für den Commodore 64 heraus, das aus zwölf Bildschirmen mit 3D-Grafiken und flüssigen Animationen bestand. Die Spectrum-Version war zwar deutlich besser und enthielt sogar Sprache, trotzdem markierte das Spiel den Startschuss einer innigen Beziehung zwischen System 3 und Commodore, der Studio 3 ihren frühen Erfolg

verdankte. Als Mark in der Hoffnung, die Lizenz für *Deathstar Interceptor* zu verkaufen, in die USA flog, nutzte er gleich die Chance und kaufte drei C64-Produkte von Tronix, um sie im Vereinigten Königreich zu vermarkten: *Suicide Strike*, *Juice* und *Motocross*.

Wir waren der erste Publisher, der Spiele aus den USA lizenzierte und nach Europa brachte, und

diese drei Titel waren nicht die einzigen, über die wir verhandelten“, führt Mark aus. „Es gab auch noch *Kid Grid*, das wir aber ablehnten.“ Mark traf sich auch mit anderen US-Publishern wie Epyx und Electronic Arts. „Bei EA sprachen wir mit Bing Gordon und Trip Hawkins in der Aussicht auf einen Deal, der aber dann doch nicht zustande kam.“

Fruchtlos blieben die Gespräche aber nicht. „Das wichtigste Ergebnis war, dass es zu einer Partnerschaft mit Activision kam. Sie waren gerade erst dabei, sich ein Standbein im UK aufzubauen und standen kurz vor dem Release von *Ghostbusters*. Sie wollten aber auch weitere Produkte in ihr UK-Geschäft einbringen, also schlossen wir einen Deal mit Rod Couzens von Quicksilver ab, der gerade Electric Dreams aufbaute. Wir wollten Activision unbedingt beeindrucken.“ *International Karate*, das von Emerson Bests ▶



DIE FIRMEN-ARCHIVE

► Leidenschaft für Taekwondo inspiriert war, wäre hierfür das Killerspiel gewesen – Emerson kämpfte übrigens selbst für das britische Taekwondo-Nationalteam.

Für die Entwicklung des Spiels beauftragte System 3 den Entwickler LT Software. Doch schon bald kam es zu Problemen: Die Spectrum-Version war schlecht, die C64-Fassung nicht komplett. Noch schlimmer: Kurz nach dem Start der Entwicklung verschwand der Programmierer, und Jon Hare, der für LT Software an der Grafik arbeitete, stand kurz davor, zu gehen. Zur gleichen Zeit entschied sich auch noch Emerson, System 3 zu verlassen. Mark kaufte seine Anteile auf und leitete die Firma fortan allein. Doch es gab noch Hoffnung: Jons neue Firma Sensible Software stellte *Twister: Mother of Harlots* fertig, das wie bereits erwähnt auf der PCW-Messe für Furore gesorgt hatte, und das zur Veröffentlichung noch mal umgetauft wurde, in *Twister: Mother of Charlotte*.

Es war das erste Spiel, das unter einer erweiterten Partnerschaft mit Activision erschien. Die neue Vereinbarung bestimmte, dass System 3 für jedes Spiel, das sie basierend auf ihren Designdokumenten programmierten, einen Zahlungsvorschuss erhielt. Activision finanzierte die Entwicklung und das Marketing und forderte dafür eine Provision von 15 Prozent des Ertrags, den Rest bekam System 3. Der Deal ähnelte einem typischen Vertrag in der Musikindustrie. Entscheidend war, dass Activision für die System-3-Spiele nicht als Publisher auftrat, sondern lediglich den Vertrieb übernahm. „Das brachte uns viele Vorteile bei der Planung der Spiele. Von so einer Korporation können wir heute nur träumen, das wäre viel zu riskant“, kommentiert Mark seinen damaligen Verhandlungserfolg.

Das Projekt *International Karate* hatte Activision hingegen zurückgewiesen, obwohl mittlerweile Archer MacLean das Steuer übernommen hatte,

► [Amiga]
Der Amiga-Hit
Last Ninja 3 sollte
ursprünglich für das
Konix Multisystem
erscheinen.



der gerade erst das famose *Dropzone* fertig gestellt hatte. Später wurde es in Amerika unter dem Namen *World Karate Championship* von Epyx herausgebracht. Activision aber hatte die Chance verschlafen, was die Firmenleitung wohl sogar einsah, wenn wir Marks nächste Aussage richtig deuten: „Activision merkte, dass ich genau wusste, was ich tue. Das machte die weitere Zusammenarbeit um einiges leichter.“

Die Entscheidung gegen *International Karate* wurde von Scott Orr, dem Gründer des von Activision akquirierten Sportspiele-Labels Gamestar, getroffen. „Ich besitze noch immer den Report, in dem stand, dass das Spiel typischer europäischer Mist sei“, schmunzelt Mark. „Er meinte, dass es niemals in Amerika laufen würde, und dass es dies nicht hätte und jenes nicht

hätte.“ Noch heute entfährt Mark ein Seufzer der Erleichterung, dass sich alles doch noch zum Guten gewendet hat. „Im September 1985 überzeugte ich meine Mutter, ihr Haus mit einer Hypothek zu belasten und alles in die nächste PCW zu stecken.“

Allerdings lief nicht alles glatt: Data East reichte Klage ein, da *World Championship Karate* die Rechte an ihrem Arcadespiel *Karate Champ* verletze. Der Fall zog sich über Jahre hin und wurde letztendlich zugunsten von Epyx, also auch System 3, entschieden. „Der Grund war, dass man keine grundlegenden Ideen mit einem Copyright versehen kann – ein Karatespiel ist eben ein Karatespiel.“

Im Jahr 1987 zog System 3 aus dem Londoner Stadtteil South Bank in neue Büros in den Hatton

Gardens in der Innenstadt um. Zu dieser Zeit stand auch der Release von *The Last Ninja* an, über

das *Computer and Videogames* folgendes schrieb: „Gerade denkt man noch, dass niemand der bewährten Martial-Arts-Formel frischen Wind verleihen könnte, und dann kommt System 3 um die Ecke und beweist das Gegenteil.“

Auch wenn *The Last Ninja* erst spät in der Lebensphase des Commodore 64 erschien, wurde es zum großen Erfolg. Die C64-Version reizte die Hardware perfekt aus und verkaufte sich in Europa 750.000, weltweit 2 Millionen Mal. Mark mochte den C64: „Wir konnten mit dem Gerät umgehen. Wir hatten einige der besten Grafiker und Programmierer in Europa und einen hervorragenden Ruf.“ Für einige ihrer Lizenzspiele wie *Predator* im Jahr 1987 griff auch Activision auf die Hilfe des Grafikteams von System 3 zurück.

1988 erschien das großartige *Bangkok Nights*, das auf dem Erfolg von *International Karate* aufbaute. „Es war das erste Fighting Game, das unterschiedliche Charakterattribute aufwies und seinen Figuren unterschiedli-

► [C64] Die
Musik aus *Bangkok Nights* stammt
vom legendären Ron
Hubbard.



► [Amiga]
Auch *Myth* kam
sehr gut an und fuhr
Höchstwertungen
ein.



ZEITSTRAHL

MARK CALE, EMERSON BEST UND MICHAEL KOO GRÜNDEN SYSTEM 3. *COLONY 7* IST DAS ERSTE SPIEL DER FIRMA.

IN FOLGE DER LIZENZBEMÜHUNGEN WERDEN *SUICIDE STRIKE*, *JUICE!* UND *MOTOCROSS* VERÖFFENTLICHT. AUF DER PCW-SHOW SORGT SYSTEM 3 MIT EINEM KONTROVERSEN AUFTRITT FÜR VIEL PUBLICITY, DER EINEN DEAL MIT ACTIVISION ZUR FOLGE HAT. *INTERNATIONAL KARATE* SCHNAPPT SICH ABER EPYX.

THE LAST NINJA VERKAUFT SICH AUF DEM C64 MEHR ALS 2 MILLIONEN MAL. AUFGRUND DES ERFOLGS ERSCHEINEN SPÄTER MEHRERE NACHFOLGER.

DIE SPIELE *MYTH: HISTORY IN THE MAKING*, *VENDETTA*, *DOMINATOR* UND *TUSKER* KOMMEN IN DEN HANDEL.

DIE EXTREM BELIEBTE *THE LAST NINJA*-SERIE WIRD MIT *THE LAST NINJA 3* FORTGESETZT.

PUTTY SQUAD IST EBENSO BELIEBT WIE SEIN VORGÄNGER. FAST ZWEI JAHRZEHNTE SPÄTER WIRD DAS SPIEL NEU AUFGELEGT.

1982

1984

1985

1986

1987

1988

1989

1990

1991

1992

1994

DAS UNTERNEHMEN PLANT, SEINE SPIELE IN AMERIKA ZU VERÖFFENTLICHEN, UND SIEHT EINE MÖGLICHKEIT, TITEL NACH UK ZU IMPORTIEREN.

INTERNATIONAL KARATE +, EINE ERWEITERTE VERSION VON *IK* MIT VIELEN KÄMPFERN, WIRD VERÖFFENTLICHT.

THE LAST NINJA 2 IST NOCH ERFOLGREICHER ALS SEIN VORGÄNGER. ÜBER ALLE PLATTFORMEN HINWEG WECHSELN 13,5 MILLIONEN EXEMPLARE DEN BESITZER.

DER LANGJÄHRIGE PARTNER ACTIVISION VERLIERT EINEN RECHTSSTREIT GEGEN MAGNAVOX, WAS EIN ENDE DER GESCHÄFTSBEZIEHUNGEN ZU SYSTEM 3 ZUR FOLGE HAT.

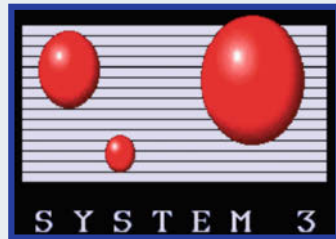
PUTTY STARTET ALS NEUE, LUKRATIVE UND BEI KRITIKERN ANGESEHENE MARKE. ZWEI JAHRE SPÄTER KOMMT EINE FORTSETZUNG.

DIE DNA VON SYSTEM 3



ORIGINELLE SPIELE

Viele der Spiele von System 3 haben der Spielebranche wichtige Impulse gegeben. *The Last Ninja* gilt als Pionier der isometrischen Action-Adventures, *IKhob Martial Arts* auf eine neue Stufe und *Putty Squad* brachte frischen Wind ins Plattform-Genre.



GROSSES TALENT

System 3 hatte immer einen guten Riecher für neue Talente. Unter anderem arbeitete sie mit Archer MacLean, John Twiddy, Paul Docherty, Hugh Riley und Chris Butler zusammen, die zu bekannten Designern wurden.



MARK CALE

Mitbegründer und CEO Mark Cale ist das Gesicht der Firma. Er kennt sich nicht nur mit Spielen aus, sondern auch mit Marketing. Neben der Leitung von System 3 war er auch Manager des hauseigenen Entwicklers Studio 3 und des Casual-Labels Play It.



» [Amiga]
Die Amiga-Version von *Putty Squad* erschien tatsächlich erst 2013.



KONTROVERSE

Mit ihrem Auftritt auf der PCW-Show und den Extra-„Goodies“ bei *Last Ninja 2* sorgte System 3 für Aufruhr. Ein norwegischer Leser der *Commodore User* machte zudem einen Kopierschutz dafür verantwortlich, sein C128-Laufwerk geschrottet zu haben.



ÄUSSERE EINFLÜSSE

In ihren frühen Tagen dachte System 3 darüber nach, ihre Spiele in Amerika zu veröffentlichen. Gleichzeitig sah man auch die Chance, neue Spiele nach Europa zu holen. In den 90ern konzentrierte man sich auf Japan, auch heute besteht dort noch eine Niederlassung.



UNABHÄNGIGKEIT

System 3 war bis heute jederzeit unabhängig, laut eigenen Aussagen hat das kein anderer britischer Publisher aus den 80ern bis heute geschafft. Als Folge dessen hatte das Unternehmen stets volle Kontrolle über seine Entwickler.

TOLLE GRAFIK

Obwohl Mark Cale sagt, dass Spielbarkeit das Wichtigste an einem Spiel ist, steckte System 3 immer viel Aufwand in die Grafik. In den 80ern spielte die Optik eine besonders große Rolle, der Slogan des Unternehmens lautete nicht umsonst „Grafisch umwerfend!“



LANGE WARTEZEITEN

Die Entwicklungszyklen bei System 3 waren vergleichsweise lang. Der Grafiker Paul Docherty sagte mal, dass es ihm „wie viele Jahre“ vorkomme,

bis ein Spiel fertig sei. Mark erklärt das so: „Wir bringen keines unserer Spiele raus, bis wir mit ihnen zufrieden sind.“

Die Zusammenarbeit von Activision und System 3 endete 1990, wenngleich einige bereits begonnene

Projekte noch darüber hinaus in die Läden kamen und sich gut verkauften. Dazu gehören die System-3-Spiele

DAS UNTERNEHMEN GEHT EINEN DEAL MIT MEHREREN JAPANISCHEN FIRMEN EIN. DIE NEUEN GESCHÄFTSBEZIEHUNGEN ERWEISEN SICH ALS LUKRATIV, ZU DEN IMPORTEN ZÄHLT AUCH TOSHINDEN 4.

MEHR ALS 20 JAHRE NACH DER ORIGINAL-VERSION FÜR DEN C64 WIRD *IMPOSSIBLE MISSION* ERNEUT HERAUSGEBRACHT.

NACH *FERRARI CHALLENGE* ARBEITET SYSTEM 3 MIT DEM NOBELKAROSSEN-HERSTELLER AN EINER RENNSIMULATION FÜR DIE FERRARI-WEBSITE.

DIE NEUAUFLAGE VON *PUTTY SQUAD* ERSCHEINT FÜR PS VITA, 3DS, PS3, XBOX 360 UND WINDOWS 8. DARÜBER HINAUS WIRD ES SELBST NOCH FÜR DEN AMIGA VERÖFFENTLICHT.

1997

2000

2003

2007

2008

2009

2010

2013

MIT DEM ETWAS BIZARREN *CONSTRUCTOR* FÜR DEN PC STEIGT SYSTEM 3 IN DAS GENRE DER ECHTZEITSTRATEGIE EIN.

ÜBER DAS NEUE PLAY-IT-LABEL WERDEN VIELE GÜNSTIGE UND AN DEN GELEGENHEITSSPIELER GERICHTETE SPIELE FÜR DIE PS2 UND ANDERE KONSOLN AUSGELIEFERT.

MARK CALE GIBT SICH SEINER LIEBE ZU SCHNELLEN SPORTWAGEN AUS ITALIEN HIN: *FERRARI CHALLENGE TROFEO PIRELLI* KOMMT FÜR PS3, PS2, PSP UND NINTENDO DS.

SYSTEM 3 ENTSCHIEDET SICH, VOM RETAILMARKT MIT PHYSISCHEN KOPIEN AUF DEN DIGITALMARKT UMZUSCHWENKEN.

» [CPC] Ein Sequel zu *International Karate* war unausweichlich.





» [DS]
Power Play Pool aus dem Jahr 2009 ist eines der aktuellsten Spiele.



► *Myth: History in the Making, Dominator, Vendetta und Tusker.* Mit *International Karate+* schlug man erfolgreich Kapital aus *International Karate*. „Mir gefällt die Grafik des Spiels noch immer“, freut sich Mark, „insbesondere der japanische Stil der Charaktere.“ Das erste Spiel, dass System 3 als unabhängiger Publisher ohne Activision veröffentlichte, war *Flimbo's Quest*. Wie die meisten System-3-Spiele wurde es nicht zuletzt für seine Präsentation gelobt. „Der zuständige Grafiker war Arthur van Jole, es sah toll aus“, lobt Mark.

System 3 begann nun auch, seine Spiele in Bundles mit Commodore-Geräten zu verkaufen. „Das brachte uns sehr viel Geld ein. Das war auch der Grund, warum wir an Commodore festhielten, ob es nun der C64, der C64 GS oder der Amiga war.“ John Twiddy arbeitete mit Commodore an den Cartidges für den C64 GS, und System 3 brachte Spiele wie *Myth*.

The Last Ninja 3 erschien 1991 neben Perlen wie *Turbo Charge* für den C64 und *Fuzzball* für den Amiga. 1992 stach dann vor allem ein Spiel heraus: *Super Putty*, das Mark wie folgt kommentiert: „Es war ein extrem wichtiges Spiel und öffnete uns auch die Türen zum SNES und damit zum Konsolenmarkt. In der sich weiter entwickelnden Branche kamen wir aber ins Straucheln. Wir machten tolle Spiele, hatten aber nicht das Geld, um uns zum Konsolen-Publisher weiterzuentwickeln. Also waren wir gezwungen, weiterhin Joint Ventures einzugehen.“

ULTIMATE SYSTEM 3?

Der Spieledeal, der nie Wirklichkeit wurde

Spätestens mit dem Release ihrer in der Rückschau erfolgreichsten Marke *The Last Ninja* hatte sich System 3 einen Namen gemacht. Eine der Firmen, die Interesse an einer Zusammenarbeit zeigte, war Ultimate Play The Game. Sie machten Mark Cale ein Angebot. „Ultimate gefiel *The Last Ninja*. Sie waren in Gesprächen mit Nintendo, die das Spiel für das NES wollten – für mich war das eine Neuigkeit“, erzählt Mark. „Aufgrund von Vereinbarungen mit Activision musste ich Ultimate allerdings absagen. Es war eine vergebene Chance. Ultimate wurde später zu Rare und machte so tolle Spiele wie *Donkey Kong Country*, irgendwann wurden sie dann von Microsoft aufgekauft.“

Mark glaubt, dass sich daraus eine gut funktionierende Partnerschaft ergeben hätte. „Zurückblickend war es ein Fehler, keinen Deal mit ihnen eingegangen zu sein. Sie gehörten zu dieser Zeit zu den Besten. Mit ihrem Können verhalfen sie einigen Nintendo-Spielen zur Perfektion. Auf dem C64 erreichten sie diese Klasse, warum auch immer, nicht – dort waren wir ihnen gegenüber im Vorteil. Bei uns waren einige der besten Pixelkünstler für den C64, und wir waren sehr erfolgreich.“



Super Putty ebnete den Weg für *Desert Fighter* auf das SNES, einen isometrischen Shooter von Opus Studio aus Japan. Das Spiel erinnerte stark an *Desert Strike* von EA, das in Amerika und Japan als *A.S.P. Air Strike Patrol* veröffentlicht wurde. Doch auch *Putty Squad*, der Nachfolger zu *Super Putty* für das SNES, konnte nicht verhindern, dass schwere Zeiten für System 3 heraufzogen. Man wollte zwar auch auf der PlayStation Spiele veröffentlichen, erhielt dafür jedoch zunächst keine Lizenz von Sony.

Der nächste Titel von System 3, *Constructor*, kam erst 1997 und für den PC heraus. Es war ein Echtzeitstrategiespiel, das viele der Tools für *Bloodlust*, einem Atari-Spiel von

System 3, verwendete. „Für uns war es revolutionär. *Constructor* war unser erstes großes PC-Spiel, und es wurde zu einem riesigen Erfolg mit Millionen von verkauften Exemplaren. Um auch



» [PSone]
Silent Bomber war ein Vertreter des Top-down-Shooter-Genres.

WEGWEISENDE SPIELE



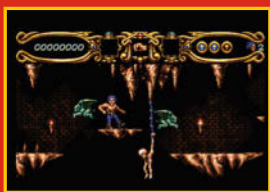
INTERNATIONAL KARATE+ (1987)

Der von Archer MacLean entwickelte 2D-Karate-Simulator hatte zwar nur eine Kulisse, dafür aber einen weiteren Charakter. Insgesamt drei Karateka kämpften nun darum, als Erster sechs Punkte zu erreichen. In einem Bonusspiel mussten ihr danach Bälle oder Bomben umlenken. Das Spiel landete in den europäischen Charts und gewann viele Awards.



The Last Ninja 2: Back with a Vengeance (1988)

Einige Mitarbeiter verließen System 3, da sie das Projekt für zu ambitioniert hielten, doch *The Last Ninja* wurde zu einem der besten C64-Spiele und einem riesigen Erfolg. Ein Nachfolger war da nur eine Frage der Zeit. Statt im Samurai-Setting spielte Teil 2 im modernen New York, und Grafik sowie Animationen waren noch besser.



Myth: History in the Making (1989)

Der Fantasy-2D-Plattformer *Myth* zählt zu den besten Spielen von System 3; er wurde neben dem C64 auch für Amiga, CPC, Spectrum und NES umgesetzt. Das Spiel drehte sich um viele weit verstreute, legendäre Orte, an denen auch diverse Puzzles erwarteten. Aber auch Feinde, gegen die ihr euch mit Schusswaffen wehren musstet.



Putty (1992)

Erdacht wurde die *Putty*-Reihe von Phil Thornton. Bei einer seiner vielen Reisen nach Indien bekam er ein starkes Fieber, das bis hin zu Halluzinationen führte – sein Raum schien zu verschmelzen. Inspiriert von dem, was er sah, schrieb er seine Ideen nieder und präsentierte sie System 3. Entsprechend abgedreht war auch das Spiel. Gegner waren etwa laufende Würstchen und Terminator-Karotten.



Constructor (1997)

Da es System 3 zunächst nicht auf die 32-Bit-Konsolen schaffte, arbeitete sie an einem Spiel für den PC. Auch das Echtzeit-Genre war für das Unternehmen Neuland. *Constructor* könnte man leicht mit dem einen oder anderen Bullfrog-Klassiker vergleichen. Dank Elementen wie Mafia, gewalttätigen Mietern und anderen Schikanen erlangte der Titel große Beliebtheit.



» [PS4]
Putty Squad ist
auch für die PS4
erhältlich.



international Aufmerksamkeit zu bekommen, taten wir uns mit Acclaim zusammen“, erinnert sich Mark.

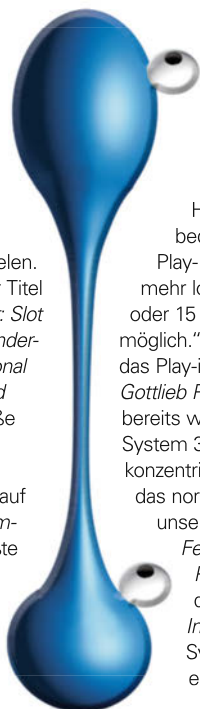
1998 schaffte es *Constructor* dann sogar auf die PlayStation. Doch erst 2000 legte System 3 auf der Sony-Konsole richtig los – als diese sich schon dem Ende ihres Lebenszyklus näherte. *Silent Bomber*, *Toshinden 4* und *Guilty Gear* erschienen, 2002 kam auch noch *Crisis Beat* heraus.

Mark erklärt die Spätzündung: „Erst als wir uns mit Virgin Interactive zusammenschlossen, kam die Sache ins Rollen. *Silent Bomber* ist immer noch eins meiner Lieblingsspiele, auch *Toshinden 4* mochte ich sehr. Dass wir es bei Letzterem aber überhaupt geschafft haben, es zu publishen, sagt viel über unsere globale Reichweite als relativ kleine Firma aus.“

Mit der PlayStation 2 wurde System 3 noch produktiver und gründete da-

für sogar das neue Label „Play It!“ – deren Hauptzielgruppe war der Casual-Markt. Das Ergebnis war etwa *Intellivision Lives*, eine Sammlung aus 60 Intellivision-Spielen. Dazu kamen eine Menge weiterer Titel wie *Casino Challenge*, *Grooverider*: *Slot Car Racing*, *Road Trip Advance*, *Underworld*, *Chess Challenger*, *International Snooker Championship* oder *World Championship Poker*. Die Liste ließe sich noch sehr lange fortsetzen.

„Von 2004 bis 2006 war System 3 in Europa und in Bezug auf die Stückzahlen [also nicht den Umsatz, Anm. der Red.] der siebtgrößte Publisher für Sony. Wir verkauften mehr Einheiten als die meisten anderen. Wir brachten *Toshinden* sogar noch mal als Play-It-Titel heraus. Und *James Pond*



» [PSone]
Erst spät stieg
System 3 mit Spielen
wie *Guilty Gear* in
das Playstation-
Geschäft ein.



» Bei uns waren die größten Talente und Programmierer Europas. «

MARK CALE

verkaufte sich wirklich gut in Russland und dem Mittleren Osten.“

Er fährt fort: „Für die PS3 veränderte Sony den Herstellungsprozess, was bedeutete, dass sich das Play-It-Label finanziell nicht mehr lohnte – Preise von 10 oder 15 Pfund waren nicht mehr möglich.“ Daher wurde 2007 das Play-It-Label aufgegeben, *Gottlieb Pinball Classics* erschien bereits wieder unter dem Namen System 3. Mark fährt fort: „Wir konzentrierten uns wieder auf das normale Publishing-Modell, unser erstes PS3-Spiel war *Ferrari Challenge Trofeo Pirelli*.“ Durch den Erwerb der Rechte am Klassiker *Impossible Mission* konnte System 3 im Jahr 2007 ein Remake für PSP und

DS sowie später PlayStation 2 und Wii herausbringen.

System 3 brachte für Nintendo Casualspiele wie *PowerPlay Pool* auf den Markt, aktuell finden sich auch Titel für die aktuelle PS4 im Angebot. Das Unternehmen befindet sich mittlerweile in der vierten Dekade im Business, und Mark Cale sieht der Zukunft weiterhin optimistisch entgegen: „Wir haben das Play-It-Label in Nordamerika und Europa neu aufgelegt. Wir bieten Indie-Entwicklern die Gelegenheit, ihre Spiele in Retailpackungen zu vertreiben. Wir versuchen, alle sich bietenden Chancen zu nutzen – der Wettbewerb ist heute viel härter als früher. Vor allem aber sind wir stolz darauf, schon so lange im Geschäft zu sein, und wir haben immer noch nicht genug!“

WAS WURDE AUS ...



Mark Cale

Mark ist immer noch – und damit seit gut 33 Jahren – der CEO von System 3. Er lebt mit seiner Frau und seinen Kindern in London. Aktuell plant er, mit seiner Firma in den USA zu expandieren und hält Ausschau

nach Büroräumen auf Hawaii. Neben traditionellen Systemen wie der PS4 bedient System 3 auch den immer wichtiger werdenden Markt der Mobiltelefone und Tablets.



Jon Hare

Nach *Twister: Mother of Charlotte* erlebte Jon eine erfolgreiche Karriere in der Spielebranche. Er war einer der Mitgründer von Sensible Software, wo er sich vor allem mit *Cannon Fodder* und *Sensible*

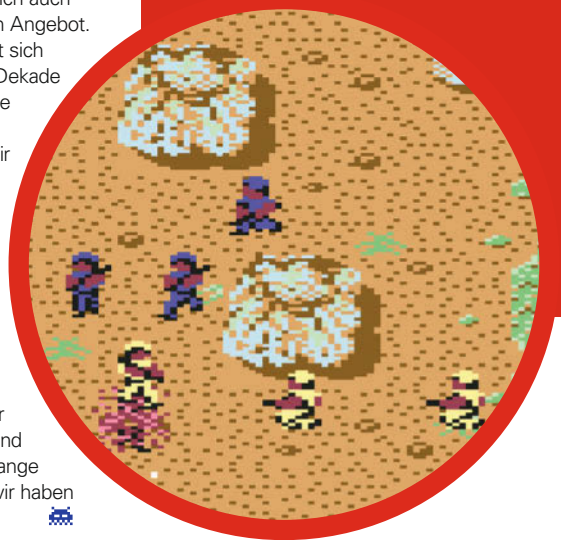
Soccer einen Eintrag in den britischen Spiele-Geschichtsbüchern sicherte.



John Twiddy

John trat System 3 im Jahr 1986 als Entwicklungsleiter bei. Er verließ das Unternehmen, um mit Hugh Riley und Mev Dink eine eigene Firma namens Vivid Image zu gründen, kehrte wenige Jahre später aber wieder

zurück. In der jüngsten Vergangenheit war er bei System 3 als Produktionsleiter an *Ferrari Challenge Trofeo Pirelli* beteiligt. Außerdem war er Projektmanager beim neuen *Impossible Mission*.





DIE FIRMEN- ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.



Wie die Geschichte von Geoff Brown zeigt, kann eine kleine Schwindelei tatsächlich manchmal zum großen Erfolg führen – nämlich, wenn man Spiele aus Amerika einkauft und sich gegenüber einem Elektrofachmarkt als deren offizieller Importeur ausgibt. Nach CentreSoft gründete Geoff U.S. Gold, eine Firma, die zahlreiche amerikanische und später auch japanische Titel auf den europäischen Markt brachte. Durch die Verbindung zu Ocean und Gremlin war U.S. Gold einer der bekanntesten Publisher jener Zeit.

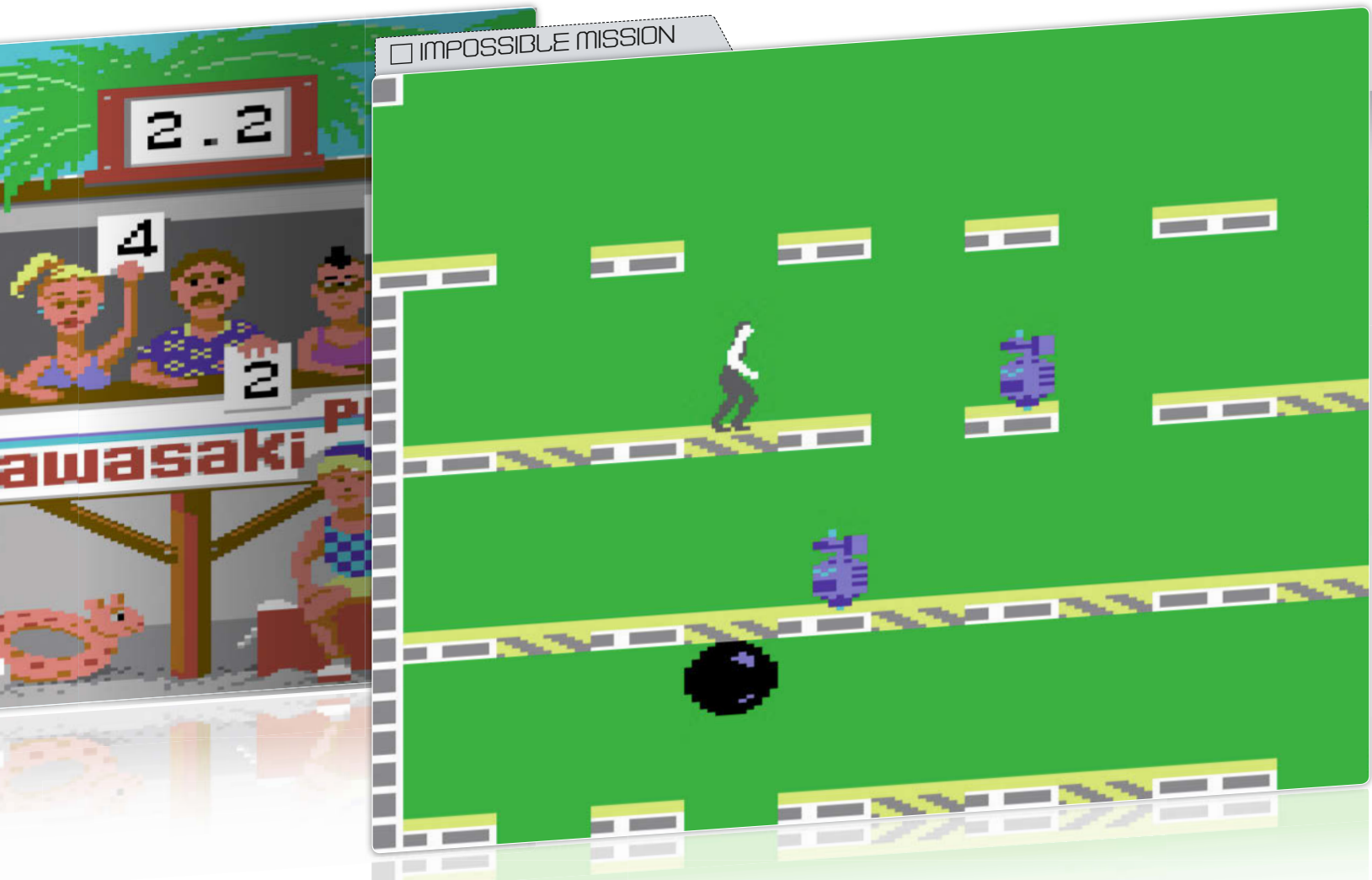
Als Geoff Brown Mitte der 80er Jahre U.S. Gold gründete und begann, US-amerikanische Spiele nach Europa zu importieren, veränderte er damit den Markt für Videospiele grundlegend. In diesem Bericht analysieren wir den Einfluss, den die legendäre Firma aus Birmingham hatte. Wäre beispielsweise kein anderer Importeur oder Vertrieb eingesprungen, hätten europäische Spieler nicht zuletzt auf *Impossible Mission* verzichten müssen, als klitzekleines Beispiel. Ohne Geoff Brown wäre ein solches Szenario nicht völlig unwahrscheinlich gewesen. Denn er war der Kopf hinter U.S.

Gold, einer bekannten Firma, die sich darauf spezialisiert hatte, die besten US-Spiele nach Europa zu bringen und später auch Verbindungen zu großen japanischen Studios pflegte.

Heute ist es für uns ganz selbstverständlich, dass wir Titel spielen können, die aus der ganzen Welt kommen, doch in den frühen Tagen der Videospielszene waren eher einheimische Entwickler die Quelle unterhaltsamer Softwareprodukte. So blieb die Welt der Videospiele lokal begrenzt, und manch kleiner Entwickler wählte sich an der Speerspitze der Technik, weil er schlicht und einfach nicht mitbekam, was im Rest

der Welt programmiert wurde. Nichtsdestotrotz gingen natürlich auch aus kleinen Hinterzimmern großartige Spiele hervor.

1982 war Geoff ein Profimusiker und Mathematiklehrer an der Leckie School in Wallsall. Er war schon seit den 1960ern von Computern fasziniert gewesen und hatte sich gerade einen Atari 800 gekauft, während er noch für die Firma Leyland Motors auf ICL1900-Großrechnern programmierte. Geoff las bereits viele der britischen Spielmagazine und stolperte eines Tages über eine Ausgabe des US-Hefes *Compute*, das in einem Musikladen in Birmingham auslag, der damals auch Atari-Konsolen verkaufte.



» Geoff Browns Karriere war von seiner Liebe zu Videospielen geprägt.



» Das ehemalige Gebäude von U.S. Gold und CentreSoft in Birmingham.

Kurzerhand bestellte er einige der dort getesteten Spiele per Scheck aus den USA und war von deren Qualität beeindruckt. „Sie waren den britischen Produkten meilenweit voraus“, erzählt er. Danach wagte er einen mutigen Schritt und zeigte sie dem Manager des Elektronikmarktes Currys in Birmingham. „Er mochte *Galactic Chase* besonders“, sagt Geoff. „Er wollte den Titel verkaufen, also behauptete ich, dass ich exklusiv für den UK-Vertrieb zuständig sei. Das war zwar eine glatte Lüge, doch er bestellte einige Exemplare bei mir.“

Dies war Geoffs erster Glücksfall, dem viele weitere folgen sollten. Er kontaktierte den Hersteller in den USA und bestellte 100 Exemplare. „Ich bekam sofort die Zahlungsmodalitäten genannt. Allerdings hatte ich keine Ahnung, wie das mit dem Zoll oder mit der Rechnungsstellung funktionieren sollte. Jedenfalls brachte ich sie zu Currys, wo sie blitzschnell ausverkauft waren“, sagt er. „Sie bestellten noch mehr. Ich hatte zu diesem Zeitpunkt außer Porto noch nichts selbst bezahlt, da Currys mich schon ausbezahlt hatte, bevor ich die USA bezahlen musste. Ich war also offiziell zum Händler geworden! Nun brauchte ich einen Namen und nannte die Firma Softcell.“

Der zweite Glücksfall traf Geoff, als der Manager des Birminghamer Ladens

Any more realistic and you'd need insurance to ride it.



» Die Anzeigen für *OutRun* versprachen vieles, das der Titel leider nicht halten konnte.



zum Einkäufer für Videospiele befördert wurde und Geoff durch ihn plötzlich alle britischen Läden versorgen durfte. Zur gleichen Zeit versuchte eine amerikanische Firma namens Softcell Geoff wegen Verletzung der Namensrechte zu verklagen, doch dieser war schneller und änderte den Firmennamen in CentreSoft.

Die Firma wuchs so schnell, dass Geoff seinen Job als Lehrer an den Nagel hing, obwohl er nur 300 Pfund angespart und keine unternehmerische Erfahrung hatte. Er widmete sich nun gemeinsam mit seiner Frau Anne, die den geschäftlichen Teil übernahm, in Vollzeit dem Vertrieb und suchte nach neuen, interessanten Titeln.

► CentreSoft wuchs rasend schnell und war nach kurzer Zeit der größte Vertrieb in Großbritannien. Anfangs verkaufte die Firma nur Atari-Titel aus den USA und stellte natürlich auch noch keine eigenen Spiele her.

Der große Aha-Moment kam, als Geoff beschloss, nach Amerika zu reisen, um dort einige Publisher zu besuchen. In Salt Lake City hatte zur gleichen Zeit eine Gruppe mormonischer Entwickler namens Access Software unter Bruce Carver einen C64-Titel namens *Beach Head* programmiert. Carver war ein Technologieberater, der sich für 800 Dollar einen C64 gekauft hatte und bereits mit einem Grafik-Tool namens *Spritemaster* und dem Spiel *Neutral Zone* kleine Erfolge hatte feiern können. Als Geoff mit 37 Jahren zum ersten Mal in die USA reiste, wusste er nicht, was ihn dort erwarten würde. „Alle machten tolle Geschäfte, und dann kam ich als kleiner Mann von der Insel und fragte sie nach Vertriebsrechten für ihre Spiele“, lacht er. „Doch sie hatten nichts zu verlieren und wollten meist nur eine Mindestabnahme und manchmal noch eine kleine Vorauszahlung.“

Als Geoff Access besuchte, war er überwältigt, verliebte sich sofort in *Beach Head* und sicherte sich die Marktrechte. Er beschloss, dass dies das perfekte erste Spiel war, das seine neue Firma, die als U.S. Gold bekannt werden sollte, selbst in UK veröffentlichen würde. „*Beach Head* war eine Revolution“, bekräftigt er. „Es war den britischen Spielen in puncto Qualität meilenweit voraus und setzte neue Maßstäbe. Einige Firmen in England waren darüber erstaunt, aber ich wusste sofort, dass ich die Rechte haben musste. Damit lag ich dann auch richtig, denn der Titel verkauft sich millionenfach.“

Doch Geoff wollte mehr als nur Spiele anderer Hersteller zu verkaufen. Er wollte sie unter einer frischen Marke vermarkten und für Systeme verfügbar machen, für die sie noch nicht zu haben waren. Als großer Musikliebhaber hatte Geoff eine eigene Vision für seine Firma als Publisher. Wie bei einem Musiklabel sollte dort eine Vielzahl von Künstlern, sprich Entwicklungsstudios, unter Vertrag stehen. Dafür hatte er mit *Beach Head* die idealen Voraussetzungen geschaffen, viele Studios wurden nun auf ihn aufmerksam. Wer die Analogie weitertreiben wollte, könnte sagen, dass *Beach Head* für U.S. Gold so etwas war wie Mike Oldfields *Tubular Bells* für Virgin. Doch wieso der Name U.S. Gold?

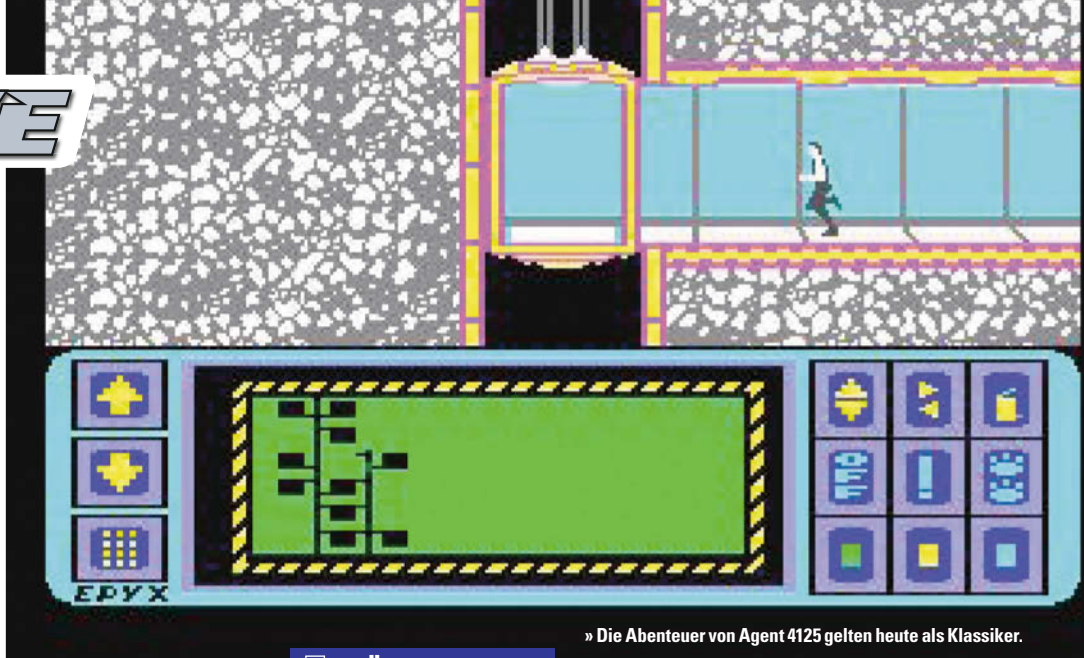
Während seiner Reise hatte Geoff unter anderem Datasoft, Synapse, Cosmi und Epyx besucht

» *Gauntlet* von Atari war sicherlich nicht der schlechteste Spielhallenport, der bei U.S. Gold veröffentlicht wurde.

– sein Kommentar: „Ein ‚Who is who‘ der frühen Spielefirmen“ – und sprach während eines Besuchs bei Cosmi mit dessen Inhaber George Johnson über Marketing. Cosmi hatte eine Musikkreihe namens *Gold Hits* im Angebot, was beide für eine passende Namenswahl hielten, da damit Qualität assoziiert wurde. „Irgendwie habe ich mir diese Idee wohl gemerkt“, erzählt Geoff. „Als ich mit all diesen grandiosen Titeln im Gepäck zurück nach England kam, war ich überzeugt davon, einen Markennamen zu brauchen, um sie alle unter einem Dach zu versammeln. Ich wachte mitten in der Nacht auf und hatte den Namen ‚U.S. Gold – All American Software‘ im Kopf – und

» *Beach Head* war eine Revolution. Es war den damaligen britischen Spielen in puncto Qualität meilenweit voraus und setzte neue Maßstäbe.«

GEOFF BROWN



» Die Abenteuer von Agent 4125 gelten heute als Klassiker.

GRÖSSTER ERFOLG

IMPOSSIBLE MISSION

1986 stieß U.S. Gold mit der Veröffentlichung von *Impossible Mission* buchstäblich auf eine Goldader und schuf einen echten Klassiker der 80er. Ihr tratet als fein animierter Agent 4125 gegen den bösen Professor Atombender an, in dessen Untergrundkomplex ihr nach Codes für Nuklearraketen suchtet.

das war's. Am nächsten Morgen lief ich zu unseren Grafikern und wehte sie ein. In den frühen Versionen unserer Anzeigen war dann auch die Unterzeile ‚All American Software‘ zu lesen, doch das ließen wir bald fallen und nannten uns nur noch ‚U.S. Gold‘.“

Abgesehen von dem wohlklingenden Namen traf Geoff noch eine weitere wichtige Entscheidung: Er erhöhte den Preis der Spiele. „Damals gingen Spiele für vier bis fünf Pfund über den Tisch“, sagt er. „Ich beschloss, sie auf Kassette für den Premiumpreis von 9,95 Pfund zu verkaufen und massiv in den Zeitschriften zu bewerben. Das veränderte damals die gesamte Dynamik des Marktes.“

Nach *Beach Head*, das sich eine Million Mal verkaufte, entwickelte Access noch zwei Fortsetzungen, *Raid Over Moscow* und *Beach Head 3*. Plötzlich veröffentlichte U.S. Gold mehrere Spiele monatlich und schaltete bis zu zehn Anzeigen in den führenden britischen Magazinen, was zu einer Hassliebe zwischen den Zeitschriften und der Firma führte.

„Die Zeitschriften waren sehr ‚wohlwollend‘, weil wir große Anzeigenkunden waren“, erinnert sich der ehemalige Geschäftsführer von U.S. Gold, Tim Chaney. „Wir haben zwar keine guten Wertungen gekauft, aber wir riefen an, wenn wir uns ungerecht behandelt fühlten, und drohten damit, Anzeigenbuchungen zurückzunehmen. Mit *CTW* (dem Branchenmagazin Nummer 1 damals) lagen wir ein Jahr lang im Clinch, weil sie etwas Negatives über uns geschrieben hatten. Wir waren sensibel. Es waren noch stürmische Zeiten für das Geschäft; viele kleinere Firmen wurden gegründet und gingen kurz darauf spektakulär Pleite. Viele waren noch grün hinter den Ohren, versuchten aber ihr Bestes – das mochten die Magazine, da sie genauso waren. Für viele von ihnen war U.S. Gold ein hässliches Unternehmen, das mit selbstgemachten Regeln spielte. Es gab viel Voreingenommenheit bezüglich unseres Geschäftsgebarens.“

Trotz fehlender Entwicklungsressourcen und dem Fokus auf US-Lizenztitel wurde U.S. Gold schnell zum produktivsten Publisher

in Europa. Doch dies sollte sich ändern. Die Veröffentlichung des populären ZX Spectrum 1982 hatte großen Einfluss auf den Publisher, da alle seine Spiele für den Atari oder den C64 waren. Der Markt für den Spectrum wuchs schnell und U.S. Gold musste eine Entscheidung treffen. Die Antwort darauf war simpel, erinnert sich Geoff: Man beschloss kurzerhand, die Titel auch auf den Spectrum zu portieren, wozu man Entwickler benötigte. CentreSoft war zwischenzeitlich zum größten Händler in Großbritannien avanciert und hatte Titel aller großen Publisher im Programm.

„Abgesehen von Ultimate Play The Game, die nur für den Spectrum entwickelten, war unser größter Lieferant Ocean Software, die von David Ward und John Woods aus Liverpool betrieben wurde.“ Geoff entschied sich für die Firma der beiden, um die Portierung von Titeln auf den Spectrum in die Tat umzusetzen. Als Gegenleistung bekamen sie Anteile von U.S. Gold.

„Sie haben das akzeptiert“, sagt Geoff. „Es ist wenig bekannt, dass einige der frühen Spectrum-Ports von U.S.-Gold-Spielen tatsächlich von Ocean programmiert wurden und dass sie dafür eine Kapitalbeteiligung bekamen. Anfangs funktioniert das toll. Ich bekam meine Umsatzen und der Preis dafür waren lediglich Firmenanteile, doch die Situation wurde aus mehreren Gründen problematisch.“ Denn auf der einen Seite war Ocean als Publisher der größte Wettbewerber von U.S. Gold, auf der anderen Seite sollte sie brav die ganzen

Spectrum-Ports für Letztere übernehmen – bald aber hatte U.S. Gold mehr Titel und Lizenzen, als Ocean stemmen konnte. Und ein dritter Punkt verkomplizierte die Beziehung zusätzlich: Mit seinem Vertrieb CentreSoft war Geoff auch noch der größte Händler für Ocean-Spiele.

Geoff schildert die Problematik: „Für mich und auch für sie war es ein großer Interessenkonflikt, U.S. Gold zur Topriorität zu machen. Die Beziehungen waren ziemlich unübersichtlich. Irgendwann war ich gezwungen, die Dinge in die Hand zu nehmen, von Ocean unabhängig zu werden und die Entwicklung an andere Studios abzugeben. Im Nachhinein hätte ich das wohl von Anfang an so machen sollen, statt überhaupt an Ocean heranzutreten, doch durch die Geschwindigkeit der Marktentwicklung konnte ich so U.S. Gold viel schneller als eigenständige Marke für die Heimkonsolen voranbringen.“ Mehrere Jahre lang überragten die Vorteile, wie sich Geoff erinnert: „Wir dominierten den Markt lange Zeit, schalteten gemeinsam Anzeigen und taten uns beim Marketing und bei Compilations zusammen – ich denke, ich war tatsächlich der Erste, der den Mehrwert von Compilations erkannte.“ Als U.S. Gold dann an die Börse ging, kostete es allerdings mehrere Millionen Pfund, die von Ocean gehaltenen Geschäftsanteile wieder zurückzukaufen – „aber das war es wert!“

Zu jener Zeit veröffentlichte U.S. Gold bereits die Spiele zahlreicher Hersteller und Entwickler, darunter Epyx, Access, ▶

GLÜCKLICHE FÜGUNG

Als das britische C64-Magazin *Zzap64* einen landesweiten Spiele-Wettbewerb unter anderem für U.S.-Gold-Titel bewarb, gerieten die Spieler aus dem Häuschen. Einer der vielen, die sich dafür anmeldeten, war Simon Hadlington, stolzer Besitzer eines Commodore 64. Es gab in verschiedenen Orten Vorentscheide, und da Simon in Stourbridge wohnte, nahm er dort an einem solchen teil.

Auch U.S. Gold war bei der Meisterschaft präsent und schickte die PR-Chefin Danielle Woodyatt dorthin. Simon schaffte es durch die Finalrunde in London, indem er Bionic Commando auf dem C64 und Roadblasters auf dem Spectrum meisterte, scheiterte im Finale aber an dem bekannten Journalisten Stuart Campbell.

Simon erzählt: „Als Ergebnis des Ganzen bekam ich einen Job als Spieltester bei U.S. Gold und Stuart und ich konnten 1989 mit Julian Rignall und Paul Glancey zu den Meisterschaften nach Paris fahren, wo wir die Franzosen, Italiener, Deutschen und Niederländer vernichtend schlugen. Das Jobangebot war toll und meine Kommilitonen waren sehr neidisch. Als Lebensunterhalt Spiele zu spielen war großartig!“

Nach dem Jahr bei U.S. Gold bekam Simon einen Job als Produzent bei der Firma angeboten, lehnte aber ab, da er zur Universität zurückkehren wollte. Trotzdem testete er auch weiterhin Spiele für U.S. Gold und gibt zu: „Ich frage mich oft, wie sich mein Leben entwickelt hätte, wenn ich den Job angenommen hätte!“



» Vom Spiele-Crack zum Spiele-Tester: Simon Hadlington lebte den Traum ...



» Für mich war es Krieg. Ich wollte sämtliche Mitbewerber ausradieren.«

TIM CHANEY

Tim Chaney kam im Februar 1985 als Prokurist zu U.S. Gold, zu einer Zeit, als die *Campaign For Nuclear Disarmament* („Kampagne zur nuklearen Abrüstung“) wegen *Raid Over Moscow* vor dem Gebäude demonstrierte. Im Sommer 1986 wurde er Geschäftsführer und arbeitete zwischen Februar 1985 und April 1989 an jeder Veröffentlichung von U.S. Gold mit. Bei vielen Projekten lizenzierte er den Titel, stellte Entwickler ein oder kümmerte sich um das Budget.

RG: Wie siehst du die in den USA produzierten Spiele von U.S. Gold im Vergleich zu den europäischen?

TC: Allgemein hatten die aus den USA eine höhere Qualität. Mir fallen da sofort *Beach Head*, *Raid Over Moscow*, *Summer Games*, *Winter Games*, die Microprose-Flugsims, *Super Cycle*, *Dambusters*, *Leaderboard*, *Bruce Lee* und *Spy Hunter* ein.

RG: Wie einflussreich war U.S. Gold aus deiner Sicht?

TC: Naja, zu unseren besten Zeiten brachten wir fast 80 Prozent der Spiele, die in den USA auf den Markt kamen, nach Europa, die wichtigen Ausnahmen waren Broderbund, Activision und EA. Um das Geschäftsfeld zu erweitern, kooperierten wir mit Atari Games (*Gauntlet*, *720°*, *Road Runner*), Sega (*OutRun*, *Thunderblade*) und Capcom (*Street Fighter*), um Spielhallentitel umzusetzen. Zu jener Zeit wurde U.S. Gold zum größten Publisher in Europa und übertraf damit sogar Ocean und BT.

RG: Wie war es, für Geoff und Anne zu arbeiten?

TC: Geoff hatte immer Visionen, während Anne streng auf die Zahlen achtete. Ich war der Typ, der sich um das operative Geschäft kümmerte, etwa um die Lizenzrechte, besonders für die japanischen Spielhallentitel, und ums Marketing und um das Vertriebsteam. Wir waren unserer Zeit weit voraus, was

Strategie, Marketing, Aggressivität und Arroganz betraf. Für mich war es Krieg! Ich wollte sämtliche Mitbewerber ausradieren. Wir waren skrupellos.

RG: Was hat dir bei der Firma am meisten Spaß gemacht?

TC: Den meisten Spaß hatte ich, wenn wir gewannen: tolle Wertungen, erstklassiges Packungsdesign und hohe Plätze bei Meinungsumfragen. Um 1988 hatte ich eine funktionierende Infrastruktur um mich aufgebaut und konnte vieles delegieren. Im April 1989 ging ich, baute meinen eigenen Publisher Tecmagik auf und übernahm Virgin, die ich von einer Million Pfund Umsatz 1991 zu 200 Millionen 1995 führen konnte. Ich war also wieder an der Spitze, allerdings erwachsener und nicht mehr so arrogant.

RG: Und was am wenigsten?

TC: Wir übernahmen oft Drecks-spiele von US-Publishern, nur damit die Konkurrenz sie nicht in die Finger bekam – erinnert ihr euch an *Zorro*, *Time Tunnel*, *Grog's Revenge*, *Beyond The Forbidden Forest*, *Superstar Ping Pong*, *The Goonies* oder alles von Strategic Simulations Inc? Dachte ich mir. Und natürlich war da noch *World Cup Carnival*... [Anmerkung der Redaktion: Aus dieser Liste erinnern wir uns sehr wohl an *Grog's Revenge* und an die meisten Spiele von SSI, und zwar äußerst gern.]



» Impossible Mission und Winter Games: Zwei der größten Hits von Epyx.

CND vigil at US Gold

West Midlands CND kept a two-hour vigil outside US Gold's Birmingham offices recently to protest against the "emotive nature" of *Raid Over Moscow*.

Raid Over Moscow was

due for release on the Spectrum on the day of the CND protest, and the local CND received publicity in local newspapers and on the local radio station. The vigil was apparently "not antagonistic" and ended after two hours. There was

a police presence throughout the vigil.

"Nuclear extermination"

"There were about 20 demonstrators," said Tim Chaney, general manager

of US Gold. "They took a T-shirt and a copy of the game and asked Geoff Brown to withdraw the game, saying that it simulates nuclear extermination."

There have been letters before from CND. They sent letters to Menzies

Smith and Boots when Nato Commander came out.

"Kill and maim"

"I can't see the point - the object of Action Man which a lot of kids buy is to kill and maim. We're just bringing that game up to date."

"It's revolting"

West Midlands CND confirmed that it had distributed leaflets saying "War games are not fun."

Marcus Lynch of the organisation said that *Raid Over Moscow* "trivialises the idea of nuclear war. We're not trying to put them out of business, just trying to make US Gold and consumers think twice."

CND's general secretary Monaghan Bruce Kent was keen to press home the point. "It's revolting," he told C.T.W. "Here you have a little man who tries to justify his position with totally banal comments. He talks about Action Man and says why don't we complain - well we do complain."

"It's the usual thing -

no one wants to take the



» Die Anzeigen wirken zwar altmodisch, doch an ihrer Wirkung besteht kein Zweifel.



ZUM ANGRIFF

Nicht nur der Computerpresse lieferte U.S. Gold Stoff zum Schreiben – gelegentlich fand Geoff Browns Firma auch den Weg in über-regionale Zeitungen. Das kontroverseste Spiel war sicherlich *Raid Over Moscow*, die Fortsetzung von *Beach Head*, das der britischen *Campaign For Nuclear Disarmament* und deren Vorsitzendem Bruce Kent schlaflose Nächte bescherte.

Bei diesem Titel musste man nicht mehr wie im (in Deutschland ebenfalls indizierten) Vorgänger einfach nur Soldaten erschießen, sondern im Finale die bösen Russen im Kreml hochjagen, was für Geoff Brown trotz des damals noch herrschenden Kalten Kriegs kein Problem darzustellen schien. „Ein gut erzogenes Kind kann zwischen Fantasie und Realität unterscheiden“, wurde er damals zitiert. Dennoch wurde der Titel später für die Compilation *History In The Making – The First Three Years* schlicht in *Raid* umbenannt.



» *Raid over Moscow* ist eines der umstrittensten Spiele von U.S. Gold.

► Datasoft, Cosmi, Microprose, Lucas-Arts, Synapse, SSI, Origin, Artech (*Ace of Aces*), Accolade, Sydney (*Dambusters*), Arena (*Dropzone*), Atari Games, Sega, Chris Gray (*Infiltrator*), JV (*Mystic Mansion*), Delphine (*Flashback*), Capcom, dazu kamen viele unabhängige Studios.

Einer der kleinen Entwickler aus Großbritannien namens Ian Stewart aus Sheffield hatte ein Spiel namens *Monty Mole* entwickelt, das er über seine eigenen Verleger Gremlin Graphics veröffentlichen wollte. Geoff mochte das Spiel, das später zu einem großen Hit werden sollte, und investierte in die Firma. „Irgendwann besaß ich die Mehrheit an Gremlin“, erzählt er uns. „Ich verkaufte sie für einen Nennbetrag an Ian zurück, der meine Vertriebsleiterin heiratete und zu einem guten Freund für mich wurde. Er führte das Unternehmen weiterhin und wurde dadurch zum Millionär.“

U.S. Gold blieb Birmingham weiterhin treu und bezog ein Gebäude, das direkt mit dem Warenlager von CentreSoft verbunden war. Die Entwicklungs- und Testabteilungen waren gemeinsam mit der PR und der Produktion im Erdgeschoss. Letztere Abteilung wurde vom bodenständigen Bob Kendrick geführt, der sich um die Produktion von Disketten und Kassetten kümmerte, sowie um zurückgesendete Spiele, die man nicht starten konnte. Als Kopierwerk arbeitete man mit Ablex aus Telford nahe Wolverhampton zusammen, die auch die meisten Schallplatten-Singles des Landes pressten. Fürs Testen und die Entwicklung waren Tony Porter und Bob Armour zuständig, der auch die Spectrum-Fassung von *Gauntlet* entwickelt hatte. Später übernahm Steve Fitton.

Für Menschen wie Simon Hadlington, einem Spieletester bei U.S. Gold (siehe Kasten), gab es keinen besseren Arbeits-

BEKANNTE SPIELE VON U.S. GOLD



BEACH HEAD

ENTWICKLER: ACCESS SOFTWARE JAHR: 1983

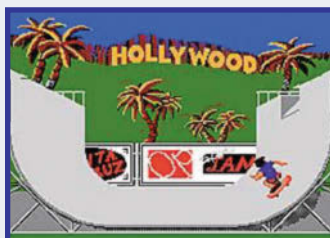
■ Bei *Beach Head*, das als „das ultimative Kriegsspiel“ betitelt wurde, musstet ihr in unterschiedlichen Teil-Spielen etwa feindliche Angriffe per MG niedermähen. Ihr konntet überraschend oder direkt angreifen, und der Multiplayerteil sorgte für ein vielfältiges und spaßiges Spiel. Die Grafik und die Soundeffekte waren sehr ordentlich, doch das kriegsische Treiben führte in Deutschland zur Indizierung.



STRIDER

ENTWICKLER: CAPCOM JAHR: 1989

■ Ein großartiges und actionreiches Hüpfspiel, das von Tiertex auf die Heimmaschinen portiert wurde. Obwohl weder Sound noch Grafik an das Original heranreichen, spielt sich die Umsetzung hervorragend. Am meisten nerven die langen Ladepausen, doch *Strider* ist dennoch einer der Lieblings-Plattformer unserer Redaktion.



CALIFORNIA GAMES

ENTWICKLER: EPYX JAHR: 1987

■ Während Ocean *Daley Thompson Supertest* hatte, war U.S. Gold untrennbar mit den Olympischen Spielen verbunden. Ein Deal mit Epyx brachte den Import vieler Sportspiele aus Amerika mit sich, darunter Skateboarding, BMX-Rennen, Roller Skating, Footbag, Surfen und Frisbee-Werfen. *California Games* ist eine solide Umsetzung, die später auf anderen System zum Riesenhit wurde.



FINAL FIGHT

ENTWICKLER: CAPCOM JAHR: 1991

■ Leider ist diese Fassung von *Final Fight* eine kleine Enttäuschung, da sie versucht, zu nahe am Automaten zu bleiben. Dennoch war die Grafik sehr farbenfroh, das Scrolling butterweich und vor allem die Sprites von beeindruckender Größe. Um Herstellungskosten zu sparen, befindet sich auf der einen Seite der Disk die Spectrum-Version und auf der anderen Seite die Schneider-Fassung.

» U.S. Gold war damals einer der Top-Publisher, und jeder wollte gerne mit ihm in Verbindung gebracht werden. Dadurch kamen sie an die besten Spiele, sogar von den großen Studios wie Capcom und Sega.«

DANIELLE WOODYATT

□ BLOSS NICHT ANFASSEN!



» Ein Spiel, das seine niedrigen Wertungen mehr als verdient hat.

WORLD CUP CARNIVAL

Die größte Enttäuschung von U.S. Gold war *World Cup Carnival* – es bekam in der *Amstrad Action* unglaubliche 0%. Das offizielle Spiel zur Weltmeisterschaft 1986 in Mexiko war mit *World Cup Football* von 1984 identisch (es lagen zusätzlich Poster bei), wurde aber für einen höheren Preis verkauft.

platz. „Meist wurde nicht im Büro, sondern bei den Kollegen zu Hause programmiert“, verrät er uns. Ausnahmen hiervon waren Tiertex, Probe, Creative Materials und Climax, die mehr oder weniger kleine Büros hatten. „Beim Testen saßen wir meist direkt neben den Entwicklern im Büro, von wo aus auch immer sie arbeiteten – besonders dann, wenn am Ende eines Projekts die Zeit knapp wurde.“

Der nächste Entwicklungsschritt für U.S. Gold kam fast von selbst. Die meisten Spectrum-Titel waren Portierungen ihrer US-Originale, doch der Spielhallenmarkt war riesig, wie Geoff bei seinen Besuchen bei Sega und Capcom in Japan festgestellt hatte. Es gab bisher keine Umsetzungen dieser Automaten, also beschloss Geoff, sie nach Europa zu holen.

„Das war der Anfang einer langen Reihe von Automatenhits wie *OutRun*, *Gauntlet*, *720°* und *Street Fighter*, die sich millionenfach verkauften“, sagt er. „Gleichzeitig machte ich die Entwicklung zu einer internen Abteilung und wir fingen endlich an, eigene Titel zu entwerfen, die auf Ereignissen, berühmten Persönlichkeiten, Filmen,



» *Beach-Head* schlug auf dem C64 ein wie eine Bombe.

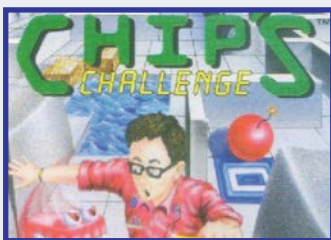
Serien oder Marken basierten. Wir waren bei allem, was wir taten, so innovativ wie noch nie zuvor. Viele Dinge erschufen wir einfach nebenbei.“ Diverse Titel, Lizenzen und Code-Zeilen später war U.S. Gold zu einem der größten Namen für Videospiele in Europa geworden und CentreSoft zu deren größten Händler in England. So wurden zuerst auf dem ganzen Kontinent, dann in den USA und schließlich in Japan Büros eröffnet. Dabei wurden einige zu Millionären. Viele Manager und Firmen jener Zeit sind auch heute noch im Geschäft.

Danielle Woodyatt war früher PR-Chefin bei U.S. Gold und betreibt nun die

Firma LunchPR. Sie erzählt uns: „U.S. Gold war damals einer der Top-Publisher, und jeder wollte gerne mit ihm in Verbindung gebracht werden. Dadurch kamen sie an die besten Spiele, sogar von den großen Studios wie Capcom und Sega. U.S. Gold war auch die erste Firma, die Westwood und LucasArts nach Europa brachte. Außerdem war die Verbindung zu Sega eng und gipfelte im großen Erfolg von *OutRun*. Geoff Brown war stolz darauf, die besten Spiele in Übersee zu finden, und brachte sie als Erster nach Europa. Seine allererste Rechnung hing lange in der Empfangshalle.“

1993 erfolgte eine Aktienemission, durch die Core Design aufgekauft werden konnte, der Macher von *Tomb Raider*. U.S. Gold wurde 1997 an Eidos verkauft, die in der Folge den Namen nicht mehr nutzten. CentreSoft ist allerdings nach wie vor Großbritanniens größter Videospielhändler.

Geoff lebt inzwischen in West Hollywood und arbeitet immer noch in der Unterhaltungsindustrie. Er schließt seinen Bericht mit den Worten: „Das Einzige, was ich bereue, ist, nach dem Börsengang an Bord geblieben zu sein. Ich war nie für die geschäftliche und unternehmerische Seite der Spieleindustrie geschaffen. Um ehrlich zu sein, wurde es am Ende eine ziemliche Plackerei, ein Laufband, das ich einfach nicht abschalten konnte. Dennoch machte es mir großen Spaß. Wenn ich so zurückblicke, war U.S. Gold ein solcher Erfolg, weil wir zum bekanntesten Namen wurden. Es war für die meisten Studios schlicht besser, auf unserer als auf irgendeiner anderen Seite zu stehen.“



CHIPS CHALLENGE

ENTWICKLER: EPYX JAHR: 1989

■ Bei diesem kachelbasierten Puzzlespiel, das auf dem Atari Lynx ein Riesenhit war, spielt ihr Nerdy Chip, der verzweifelt versucht, Melinda the Mental Marvels „Bit Busters“-Computer-Club beizutreten. Um euch als würdig zu erweisen, müsst ihr 150 schwierige Levels lösen und dabei Schlüssel, Schilde und Spezialschuhe benutzen.



LEADERBOARD

ENTWICKLER: ACCESS JAHR: 1986

■ Obwohl es seitdem zahlreiche großartige Golfspiele gab, steht *Leaderboard* nach wie vor für die allererste akkurate Simulation des Sports. Dieser brillante Titel war einfach zu verstehen und bot dennoch unterschiedliche Stufen an Komplexität. Je nachdem, ob ihr als Einsteiger oder Profispieler wolltet, musstet ihr beispielsweise mit wechselnden Windrichtungen kämpfen oder den Schlag präziser durchführen.



GAUNTLET

ENTWICKLER: GREMLIN JAHR: 1986

■ Dieser Spielhallenhit ragte Mitte der 80er aus der breiten Masse hervor. Die 501 Levels waren schwierig und wurden leider später ein wenig fade, doch allein die schiere Anzahl an Umsetzungen zeigt die Klasse. Der Titel, bei dem Teamwork und Kooperation der bis zu vier Spieler äußerst wichtig sind, hat viele Nachahmer hervorgebracht, von denen keiner an das Original herankam.



INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM

ENTWICKLER: LUCASARTS JAHR: 1985

■ Die Partnerschaft mit LucasArts war ein echter Coup für U.S. Gold, von dem man sich dank der populären Marke *Indiana Jones* einen Geldsegen erhoffte. Anders als die *Indy-Adventures* war dieser Arcade-Titel aber armselig und nervte mit grauenvoller Musik. Schon nach dem ersten Level verlor man jegliche Lust, weiterzuspielen.



COMMODORES ÜBRIGE 8-BIT-HOMECOMPUTER

Die Verwandten

Commodore war in den 80ern extrem rührig und versuchte gleich mit zahlreichen Modellen, Marktanteile im 8-Bit-Homecomputer-Markt zu erobern. Wir stellen den Vorgänger des C64 sowie die Derivate und Nachfolger vor.

Der Commodore 64 fiel nicht einfach so vom Himmel, sondern war das Resultat einer klaren Firmenstrategie. Diese begann 1980 mit der Konzeption des 8-Bit-Computers **VC20**. Dass der VC20 außerhalb des deutschsprachigen Raums, wo beim Vorlesen des ursprünglichen Namens kein Missverständnis mit einer Massenbeischlafshandlung drohte, VIC-20 hieß, tut nichts zur Sache. Denn das deutsche Kürzel „VC“ nebst Packungsbeschriftung „Volks-Computer“ traf die Strategie perfekt: Firmenchef Jack Tramiel wollte einen Homecomputer für Jedermann statt nur für Elektronikbastler oder Geschäftsleute. Dazu sollte das Gerät günstig, konkurrenzfähig, einfach zu bedienen und ebenso Business- wie spieletauglich sein.

Mit der Business-Tauglichkeit war es zwar nicht weit her (5 KB Speicher, nur 22x23 Zeichen im Textmodus). Doch die anderen Vor-

gaben erfüllte der neue Computer. Ja, auch die der einfachen Bedienung! Denn ein blinkender Cursor sofort nach Systemstart (statt nach Booten von Diskette), die Programmiermöglichkeit von Haus aus, das einfache Laden von Kassettenprogrammen (oder Einstecken eines Moduls), die integrierte Schreibmaschinentastatur (statt Folien-Keyboards) – das alles verhiess damals Einsteigerfreundlichkeit. Ebenso war der Startpreis von unter 1000 DM für damalige Verhältnisse vernünftig (und fiel in den Folgejahren noch stark). All das machte den 1981 erschienenen VC 20 im Folgejahr zum meistverkauften Homecomputer der Welt.

Dumm nur für den VC20, dass bereits 1982 der C64 erschien. Und der war in jeder Beziehung verbessert: Speicher, Sound, Grafikfähigkeiten, Ports, Betriebssystem. Nur die CPU der europäischen Version taktete tatsächlich etwas langsamer als die des Vorgängers! Den Siegeszug des Commodore 64 beschreiben wir weiter vorn in diesem Sonderheft, und genau dieser Erfolg beflügelte die Phantasie der

Commodore-Entscheider. Wie konnte man die beginnende Marktdominanz noch ausbauen und weitere Käuferschichten erschließen?

Daraus entstanden, neben einigen vorrangig optischen Modellvarianten des C64 selbst – einerseits der **64GS**. Es war der konzeptionell fragwürdige und auch noch mittelmäßig ausgeführte Versuch, möglichst alles „Computerhafte“ am C64 wegzulassen und das Gerät zur reinen, günstigen, kompatiblen Spielkonsole zu machen. Doch nur ein kleiner Teil der C64-Spiele existierte als Steckmodul.

Andererseits sollte die **264er** Serie die Nachfolge des Brotkastens antreten, und zwar in drei Varianten mit unterschiedlicher Zielgruppe: Der C232 sollte sparsüchtige VC-20-Besitzer zum Upgrade ermuntern, der C264 die C64-User mit zusätzlichen 32 KB ROM (mit einem inkludierten, beim Kauf auszuwählenden Softwarepaket) ködern. Der

VC20



64GS





C16



Plus/4

C364 schließlich hätte eine erweiterte Tastatur, 48 statt 32 KB Software-ROM und einen eingebauten Sprachsynthesizer gehabt.

Als Jack Tramiel Commodore 1984 verließ, wurde das Konzept umgekrempelt: Die real existierende 264-Serie bestand schließlich aus dem **C16** als neuem Einstiegscomputer, der noch den bekannten Look (allerdings mit grauen Tasten in weißem Gehäuse) besaß. Für unter 100 Dollar Verkaufspreis wartete er mit eingeschränkter Technik auf, die nicht zum C64 (oder VC20) kompatibel war. Da es nicht genügend Spiele für den C16 gab, war dem Modell kein Erfolg beschert – daran änderte auch die berühmte Aldi-Aktion von 1986 wenig, bei der Lagerbestände des C16 mit Datasette und BASIC-Kurs für 149 Mark verramscht wurden.

Ebenfalls 1984 erschien der **C116** als noch günstigere Version des C16. Für 199 DM Startpreis quälte er seine Käufer mit hässlicher Optik und Gummitasten. Er war zu den anderen 264er-Geräten kompatibel, litt aber wie diese unter der fehlenden C64-Kompatibilität (bis hin zu den Peripheriegeräten) und an seinem TED-Chip: Der sollte die Sound- und Grafikchips des C64 ersetzen und sowohl Schaltkreise als auch

Produktionskosten sparen. Doch TED lieferte schlechtere Qualität, kannte keine Hardware-Sprites und überhitzte schnell.

Der **Plus/4** schließlich versuchte, das Konzept des geplanten C264 fortzuführen. Für 299 Dollar beziehungsweise 1299 DM sollte er in einem deutlich verkleinerten Gehäuse (optisch eine Mischung aus C16 und C116) „Heimanwender“ zum Kauf verlocken. Der Name bezog sich auf das im ROM fest eingebaute Office-Paket „3 plus 1“, was tatsächlich eine Neuerung war. Doch die Tastatur musste mit weniger Tasten auskommen, jegliche Peripherie neu dazugekauft werden, und obwohl Commodore ihn als „professionellen Nachfolger des C64“ bewerben wollte, fehlte ihm die Kompatibilität und die Spieleeignung.

Der eigentliche Nachfolger des C64 – oder besser: die Luxus-Version – war der **C128**. Auch wenn es den Marketingbegriff „Prosumer“ noch nicht gab, existierten schon 1985 Computerfans, die höhere Ansprüche stellten als der normale Hobbynutzer, ohne sich unbedingt im professionellen Bereich zu bewegen. Wieso nicht tagsüber mit demselben Computer arbeiten, mit dem man abends eine Runde spielt? Der C128 füllte diese Lücke: Mit doppelt so viel Speicher, schnellerer CPU und gleich drei inkludierten Betriebssystemen (C64-Modus, C128 und CPM, letzteres musste von Disk gebootet werden) schielte er auf Selbstständige ebenso wie auf begüterte Spieler. Wer die knapp 1000 DM Straßenpreis

(ohne Peripherie) bezahlte, durfte sich tatsächlich teils über aufgepeppte Versionen von C64-Spielen freuen. An den Erfolg des C64 konnte der große Bruder nicht anknüpfen, immerhin nimmt er aber mit etwa 4,5 Millionen verkauften Exemplaren Platz 2 unter Commodores 8-Bit-Computern ein.

Dieser vielschichtigen Verwandtschaft wollen wir uns im letzten Heftteil widmen – über ein Gerät werdet ihr allerdings nichts lesen (wir erwähnen es aber im Plattform-Teil): den geplanten „echten“ Nachfolger **C65**, der es nicht bis zur Veröffentlichung schaffte.



C128



C116

INHALT

- 228 Die Verwandten**
- 230 Commodore VC20**
- 236 Unbekannte VC20-Hits**
- 240 Exklusiv-Spiele für C128**
- 244 Commodore Plus/4**
- 248 Commodore Serie 264**
- 250 Commodore 16-Spiele**
- 254 Commodore 64GS**

VC-20 DER VOLKS-

Der 35. Geburtstag des VC-20 gibt uns die Gelegenheit, seine Bedeutung für den Heimcomputer-Markt zu analysieren. **Retro Gamer** blickt mit Michael Tomczyk und Albert Charpentier von Commodore zurück und stellt Projekte aus der immer noch aktiven Indie-Szene vor.



COMPUTER

In Vorbereitung eines Treffens der Commodore-Vorstände nahe London musste sich Jack Tramiel im April 1980 eine neue Strategie zu-rechtlegen: Die Bemühungen, einen Nachfolger für den Commodore PET zu entwickeln, waren ins Stocken geraten.

Marketing-Berater Michael Tomczyk war gerade erst als Tramiels Assistent zu Commodore gestoßen: „An meinem ersten Arbeitstag war das Treffen. Jack und ich hatten über einen kleineren Computer für Einsteiger gesprochen, wie auch Atari einen plante. Wir sahen eine Marktlücke. Doch die meisten Manager am Tisch wollten einen Arbeits-rechner und waren gegen unsere Idee.

Jack sagte ihnen, dass er Computer für die Masse machen wolle, nicht für die gehobene Klasse – das wurde zu seinem Motto.“

Auf der Rückreise nach Amerika schrieb Michael ein 30-seitiges Memo zu seinem Wunschcomputer. „Ich betonte den Bedarf einer RS232-Schnittstelle, einer vollständigen Tastatur, einer Speichererweiterung, von Spiele-Cartridges, einer IEEE-Schnittstelle und von Funktionstasten. Als Namen hatte ich ‚Commodore Spirit‘ im Sinn. Er sollte mit 299,95 Dollar etwa die Hälfte der meisten PCs kosten.“ Jack las das Memo und kam nach ein paar Tagen auf Michael zu. „Er sagte: ‚Du musst das machen! Es wird nicht leicht, weil niemand auf deiner Seite steht. Also musst du deine Überzeugungskraft nutzen.“

Damals verbanden die meisten Computer noch mit Mainframes oder Workstations. Eines Tages sah Michael eine Anzeige von Atari mit dem Slogan „Computer für Menschen“. Er fragte seine Anwälte, ob Atari eine solch allgemeine Formulierung schützen könne. Als sie ihm erklärten, dass dies sehr wohl möglich sei, ließ er sofort die Phrase „Der freundliche Computer“ schützen. Für die Anzeigenkampagne konnte er William „Captain Kirk“ ▶

» Marketing-Partner: William Shatner und Michael Tomczyk.



» Chuck Peddle und Dick Sanford mit Commodore-Managern im April 1980.



► Shatner verpflichten, wie er sich erinnert: „Ich traf Bill beim ersten Fototermin in New York und empfand ihn als sehr freundlich, zuvorkommend und professionell. Ich gab ihm den Computer – es war der erste, den er je benutzt hatte.“

Der für den VC-20 zentrale Video Interface Chip (VIC) MOS 6560 wurde von Albert Charpentier entworfen, der uns ebenfalls für einen Austausch zur Verfügung stand: „Der Speicher musste schnell sein, damit die CPU darauf operieren konnte. Wenn man die Schreibzugriffe auf den Grafikspeicher korrekt abpasste, konnte man einen Bereich wiederverwenden, sobald er einmal gezeichnet war“, erklärt Albert. Der VIC-Chip bot drei Sound-Kanäle und einen Noise-Kanal (ideal für Explosionen). Außerdem konnte er ein Analogsignal am Joystickport verarbeiten, was die Nutzung von Paddles oder eines Lichtgriffels gestattete. Albert fährt fort: „Der Chip sollte Spiele und Büroanwendungen ermöglichen. Sound ist für Spiele sehr wichtig und der Lichtgriffel war ideal für First-Person-Shooter.“

Michael Tomczyk hatte bald einen Spitznamen weg: „Zar des VIC“. Denn er war für fast jeden Aspekt des VC-20 zuständig, bis hin zur Packung und dem Handbuch, an

» Weil VIC wie der Name eines LKW-Fahrers klingt und 20 eine nette Zahl ist. «

MICHAEL TOMCZYK

dem er mitschrieb. Michael erzählt: „Wir planten den Namen ‚Commodore Spirit‘ zu verwenden, doch Tony Tokai erklärte mir, dass ‚Geist‘ in Japan für einen seelenfressenden Dämon verwendet wird. Also beschloss ich, den Rechner VIC-20 zu nennen, wie Alberts

Chip. Als Jack mich zum Namen befragte, sagte ich: ‚Weil VIC wie der Name eines LKW-Fahrers klingt und 20 so eine nette Zahl ist.‘ Jack lächelte und stimmte zu.“ In Deutschland wurde dann das „I“ aus dem Namen gestrichen und der VIC-20 erschien als VC-20. Commodore hatte erkannt, dass deutsche Kunden den Namen wie ein F-Wort plus „20“ ausgesprochen hätten.

Michael verbrachte viel Zeit mit dem Manager Tony Tokai und dem Ingenieur Yash Terakura in Japan, die später wichtige Rollen beim C64 spielen würden. Beim ersten Besuch erklärte Michael Ingenieur Terakura, dass er einen freundlichen Computer plante. Dieser antwortete laut Michael: „Es wird ein freundlicher Computer, weil ich ein freundlicher Ingenieur bin!“ Die Idee der Funktionstasten übernahm Michael von einem NEC-Rechner, ordnete sie aber vertikal statt horizontal an. Der Computer wurde schließlich in Japan als VIC-1001 veröffentlicht und folgte damit auf den PET 2001.

Dass Commodore kein Interesse an Spielen gehabt habe, entspricht laut Michael nicht der Wahrheit. Aufgrund seiner Vergangenheit bei der US-Armee (er war dort

KOPF AN KOPF: ZX81 VS. VC-20

	SINCLAIR ZX81	COMMODORE VIC-20
PROZESSOR	Zilog Z80A	MOS 6502
TAKTUNG	3,5 MHz	1 MHz
RAM	1 KB	5 KB (3,5 KB für Programme)
RAM-ERWEITERUNG	16 KB offiziell, bis zu 64 KB von Drittanbietern	16 KB offiziell, bis zu 40 KB von Drittanbietern
ROM	16 KB	20 KB
AUFLÖSUNG	64 x 48 Pixel (32 x 24 Zeichen)	176 x 184 Pixel (22 x 32 Zeichen)
FARBEN	Monochrom	16
SOUND-KANÄLE	Keine, Sound über Kassetten-Schnittstelle	3 für Rechteckwellen, 1 für Geräusche
SOUND-UMFANG	Keiner	5 Oktaven
JOYSTICK-ANSCHLUSS	Keiner	1
CARTRIDGE-PORT	Keiner	Ja
KASSETTEN-SPIELER	Jeder Kassettenspieler	Spezielle Datasette
DISKETTEN-LAUFWERK	Keines	Ja
TASTATUR	40 Tasten (Membran)	66 Tasten (Kunststoff)
STARTPREIS	398 DM	Circa 1.000 DM



» Ein Foto von Michael Tomczyk (hinten rechts) und seinen „Commandos“ aus dem Jahr 1981.



» Abgesehen von Kassetten konnte der VC-20 auch Cartridges nutzen (hier Omega Race).



Hauptmann) und seinen Erfahrungen im Vietnamkrieg nannte er sein Team die „VIC Commandos“. Sie schrieben eine 400 Seiten starke Programmierreferenz, die Software-Entwicklern die nötigen technischen Informationen vermitteln sollte. Damit sollte das Problem behoben werden, das Commodore in der Vergangenheit geplagt hatte: zu wenig verfügbare Software. Der Plan ging auf.

Im März 1981 wurde der VC-20 mit zwölf Spielen, die von den „Commandos“ geschrieben worden waren, in Amerika veröffentlicht. „Der VC-20 war der erste vollständige, bezahlbare Home Computer. Er hatte im Gegensatz zu den meisten PCs ein schönes modernes Gehäuse, und durch die Funktionstasten konnten Software-Entwickler ihre Programme sehr individuell gestalten“, schließt Michael.

Ein wichtiges Kriterium für den Erfolg eines Computers war schon immer der Preis zum Zeitpunkt der Veröffentlichung. Der VC-20

war der erste Rechner, der in den USA für unter 300 Dollar zu haben war. Und der erste, der bei der Supermarkt-Kette Kmart im Regal stand. „Damals wollten die Japaner einen Rechner für 600 Dollar in den USA auf den Markt bringen“, erklärt Michael. „Als wir den VC-20 für unter 300 Dollar einführten, kamen sie ins Grübeln. Später wollten sie mit einem 32K-Rechner kommen und wir brachten den C64 für 500 Dollar. So konnten die Japaner im Low-End-Markt nie wirklich Fuß fassen.“

Er fährt fort: „Der VC-20 war der erste Rechner, von dem eine Million Stück verkauft

wurden. Das wird oft falsch dargestellt, stimmt aber. Commodore trat damit die Home-Computer-Revolution los.“ Für diesen Meilenstein brauchte der VC-20 weniger als zwölf Monate – der Apple II erreichte dieselbe Verkaufszahl erst nach fast fünf Jahren. Gerne wird auch der Einfluss von Commodore auf das Online-Phänomen unterschätzt, doch der VC-20 trug entscheidend dazu bei. An seine RS-232-Schnittstelle konnte man ein Modem anschließen und so konnte sich auch das von Michael in Auftrag gegebene VICModem insgesamt über eine Million Mal verkaufen. Der Commodore-Bereich war einer der frequentiertesten in den Anfangstagen von CompuServe.

Trug Commodore den VC-20 zu früh zu Grabe? Diese alte These verneint Albert Charpentier: „Erfolgreiche Firmen lassen ihre Produkte veralten, bevor die Konkurrenz aufholen kann. Wenn Commodore gewartet hätte, wäre der C64 vielleicht nicht so erfolgreich gewesen. Nach dem C64 schlug ich den C80 mit eingebautem Farbdisplay und Diskettenlaufwerk vor – nicht weit weg vom Apple Macintosh, aber ein Jahr früher. Commodore wollte aber den Plus/4 weiterverfolgen. Damit war ich nicht einverstanden und verließ die Firma im August 1982.“

1985 wurde die Produktion des VC-20 nach 2,5 Millionen verkauften Geräten eingestellt. Firmengründer Jack Tramiel war zum Konkurrenten Atari gewechselt und Michael Tomczyk ging sechs Monate später. Während seiner Zeit bei Commodore hatte er sich eifrig Notizen gemacht, die er schließlich unter dem Namen *Home Computer Wars* als Buch veröffentlichte. Aktuell bereitet er eine erweiterte Neuauflage vor und arbeitet mit einem Kollegen an einem Drehbuch. ▶

» Jack Tramiel und Michael Tomczyk freuen sich über eine Million verkaufte VC-20.



» Die Funktionstasten sind rechts angebracht, wie später auch beim C64.

DER SUPER-SAMMLER

Mat Allen konserviert alte VC-20-Software mit seinem Projekt „Gamebase20“.



RG: Wann hast du mit dem Sammeln begonnen?

MA: Bis 2003 hatte ich gar keinen VC-20. Ich sammelte bereits Module für den C64, also dachte ich mir, ich könnte das Gleiche auch für den VC-20 tun.

RG: Welches ist dein seltenstes Sammlerstück?

MA: Das sind wohl *Key Quest*, *Anteater*, *Witch Way*, *Type Sniper*, *Flip'N Match*, *Cribbage*, *Frogger* von Sega, ein paar der *Mr-Computer*-Cartridges und *Bomb Buenos Aires* von Llamasoft. Außerdem muss ich natürlich noch *Ultima: Escape From Mount Drash* erwähnen, von dem ich eines von nur vier vollständigen Exemplaren besitze.

RG: Wann hast du mit der Arbeit an Gamebase20 begonnen?

MA: Gamebase20 war nicht meine Idee. Jemand namens Dirk aus den Niederlanden erstellte 2005 die erste Fassung. Ich bot ihm an, das Projekt zu übernehmen. Wir veröffentlichten etwa alle vier Jahre ein Update, das nächste sollte also 2017 kommen.

RG: Hast du auch unbekannte Titel konserviert?

MA: Es gibt ein paar Spiele, die es nur deshalb im Archiv gibt, weil ich dafür bezahlt und sie transferiert habe. Darunter sind ein paar Titel von Tynac, *Anteater* von Romox, *Chicken Challenge* von Micro Antics und zwei frühe Spiele von Jeff Minter. Ich hoffe, ein paar Kopien von Bo Kvamme zu bekommen, der auch eine große Sammlung hat.

RG: Was wäre der Fund deiner Träume?

MA: Alles von Ward Shrake, das ich noch nicht habe. Außerdem alles von Jeff Minter, das bei dK'Tronics erschien. Und eine eingeschweißte Kopie von *Ultima: Escape From Mount Drash*.

UNENTBEHRLICHE VC-20-EXKLUSIVTITEL



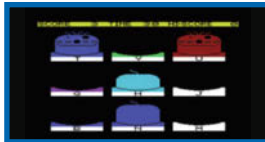
THE PERILS OF WILLY

■ Was wäre eine Ausgabe von **Retro Gamer** ohne die Erwähnung von *Manic Miner*? Dieser VC-20-Exklusivtitel der Reihe um Miner Willy wurde von John Chaytor für Software Projects entwickelt und benötigte nur 16 KB Speicher. Ihr müsst zur Melodie von *Stairway To Heaven* 33 Bildschirme durchqueren, die voller Feinde sind.



CHARIOT RACE

■ *Chariot Race* ist ein ziemlich einzigartiger Titel, bei dem ihr in einer Art Rennspiel aus der Vogelperspektive entweder alleine oder zu zweit gegeneinander antreten könnt. Überholt eure Rivalen oder drängt sie in eine Kollision, um Erfolg zu haben. Habt ihr genügend Feinde überholt, könnt ihr die Ziellinie überqueren.



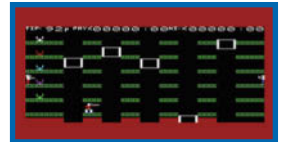
MOLE ATTACK

■ Ihr kennt sicherlich die Whack-A-Mole-Automaten von der Kirmes. *Mole Attack* bedient sich dieser Idee und fügt ein Zeitlimit hinzu, bei dem ihr die Maulwürfe treffen müsst, um mehr Zeit zu bekommen. Wenn ihr allerdings den Hintern eines Maulwurfs erwischt, kostet euch das wertvolle Sekunden und es werden Punkte abgezogen.



ULTIMA: ESCAPE FROM MT. DRASH

■ Diesen Titel, der durch seine Seltenheit hervorsteht, erschuf Keith Zabalaoui, nachdem er mit Richard Garriott an den frühen *Ultima*-Teilen gearbeitet hatte. Ihr seid dabei unterhalb des Mount Drash eingekerkert worden und müsst Monster in zufällig generierten 3D-Dungeons bezwingen.



WACKY WAITERS

■ Dieses vertrackte Hüpfspiel wurde von Eugene Evans entwickelt, der als Senkrechtstarter bei Imagine galt. Die Bedienung nimmt rechts die Bestellung auf, geht zurück nach links in die Küche und liefert das korrekte Essen aus, um ein Trinkgeld zu erhalten. Dazwischen befinden sich fünf bewegliche Aufzüge und betrunkenen Gäste.

VC-20: BESSER ALS AUF DEM C64



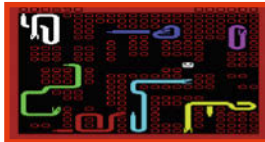
OMEGA RACE

■ Andy Finkel war einer der wichtigsten Entwickler auf dem VC-20, erschuf dabei viele Launch-Titel und wechselte später zum C64. Diese Umsetzung des klassischen Bally-Automaten erschien auf Cartridge und war auf beiden Systemen ausgesprochen gut gelungen. Andy's innovativer Ansatz simulierte Vektorgrafik durch Buchstaben, anstatt Linien zu zeichnen.



MATRIX

■ Manche sagen, die meisten von Jeff Minters VC-20-Spielen seien besser als ihr jeweiliges C64-Gegenstück. Diese Fortsetzung von *Gridrunner* erschien in den USA als *Attack Of The Mutant Camels*. Minter polierte die Grafik auf und beseitigte Fehler (etwa die Möglichkeit, außerhalb jeder Gefahr zu „campen“). Der Titel spielt sich auf dem VC-20 wesentlich intensiver als auf dem C64.



SNAKE PIT

■ *Snake Pit* ist ein frühes Werk von Mike Singleton von Postern Software, bevor er mit *Lords Of Midnight* bekannt wurde. Ein Bildschirm voller Punkte enthält auch viele sich windende Schlangen, die sich durch die Punkte fressen und euch als Spieler jagen, wobei ihr Punkte für jeden eingesammelten Punkt bekommt. Die VC-Version hat die bessere Steuerung, dafür weniger Schlangen.



DEMON ATTACK

■ Vielen wird dieses Ballerspiel vom Drittanbieter Imagic ein Begriff sein, das von Rob Fulop entwickelt wurde. Es wurde wegen zu großer Ähnlichkeit zu *Phoenix* verklagt, erschien dann aber doch für diverse Plattformen. Auf dem C64 wurde leider ein Hintergrund hinzugefügt, der die Action oft verdeckte. Auf dem VC kann man hingegen alles deutlich erkennen.



KEY-QUEST

■ Tymac wurde mit seinen „Talkies“ bekannt – Spiele, die auf dem C64 Sprachsamples ausgaben – doch über die Umsetzung von *Key Quest 64* gibt es leider nichts Gutes zu berichten. Die frühere VC-Version läuft im Vergleich zu der C64-Fassung dagegen flüssig, während der Spieler ein Labyrinth erforscht, um Schätze zu finden, die ihm auf dem Weg helfen.

TOLLE INDIE-TITEL FÜR VC-20



VICDOOM

■ Steve McCrea alias Kweepa konnte VC-Benutzer mit dem explorativen *The Keep* in der Ego-Perspektive begeistern, und lieferte hiermit eine unglaubliche Umsetzung des Shooter-Klassikers ab. *VicDoom* enthält die neun Karten aus der Shareware-Episode *Knee-Deep In The Dead* sowie die Automap-Funktion. Außerdem gibt es vier Gegner-typen und die Originalmusik von *Doom*.



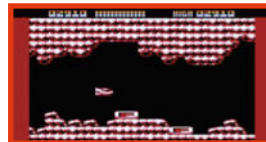
ASTRO NELL

■ Mat Simmonds demonstriert eindrucksvoll, welche technische Spielereien mit einem unmodifizierten VC möglich sind – etwa eine gigantische Karte über mehrere Bildschirme, die fast so groß war wie die von *Jet Set Willy*. Ihr müsst als Astro Nell Energieeinheiten von Asteroiden sammeln, wobei die niedliche Grafik sowie das gute Spielgefühl den Titel zum Genuss machen.



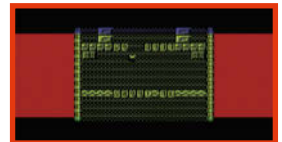
FROGGER '07

■ Ob eine Automatenumsetzung gelungen ist, merkt man immer an der Spielbarkeit. Bei *Frogger '07* von Glen Richards ist dies auf jeden Fall deutlich zu spüren. Alle bekannten Elemente sind vorhanden (tauchende Schildkröten, Bonus-Fliegen) und alle alten Taktiken funktionieren noch. Dieser Titel ist wie das Original so suchterzeugend, dass ihr ihn um keinen Preis verpassen solltet.



DRAGONWING

■ Aleksei Eeben war ein talentierter Programmierer, der sich auf dem VC-20 bestens auskannte. Beim horizontal scrollenden Actionspiel *Dragonwing* müsst ihr nicht nur schnell der Umgebung ausweichen, die den Bildschirm ausfüllt, sondern auch herumliegenden Treibstoff aufsammeln, um weitermachen zu können. Die treibende Musik hat keinen geringen Anteil am Spielspaß.



SUPER STARSHIP SPACE ATTACK

■ In diesem Ballerspiel mit Strategieelementen von Mika Keränen alias Misfit fliegt ihr in den labyrinthartigen Levels auf und ab, um die drei Energieeinheiten zu finden. Sammelt sie alle ein und kehrt sicher zum Ausgang zurück, um zu gewinnen. Eine großartige Präsentation und drei Schwierigkeitsgrade runden das Spielerlebnis ab.

In seinen Anfangsjahren bot der VC-20 eine Spielwiese für viele bekannte Entwickler, darunter Jeff Minter und John Romero, doch auch heute hat das

System noch viel zu bieten. Das ist vor allem der Denial-Website zu verdanken (www.sleepingelephant.com/denial), wo sich die heutige VC-20-Szene bevorzugt trifft. Jeff Daniels hat die Seite ins Leben gerufen: „Mich faszinieren die begrenzten Möglichkeiten und die Eigenheiten. Man erkennt ein VC-20-Programm, wenn man eines sieht! Ich programmiere zum Beispiel BASIC-Spiele mit nur 3,5 Kilobyte Speicherbedarf.“ Jeff hat Spiele wie *Ten*, *Improbable War* oder *Game Theory* entwickelt. Einige weitere Indie-Projekte aus der VC-Fanzszenen stellen wir euch im Folgenden vor.

Cronosoft ist ein nicht profitorientiertes Softwarehaus, das von Simon Ulyatt initiiert wurde. Dieser war nach seiner Arbeit beim Oric-1/Atmos-Fanzine *Rhetoric* auf der Suche nach einer neuen Herausforderung. Unter Cronosofts Veröffentlichungen für den VC-20 sind *Astro Nell*, *Theater Of War*, *Blue Star* und *Vicolumn*. „Unser neuester Titel *Super Starship Space Attack* ist mein persönlicher Favorit. Er bietet beeindruckende Technik, vollwertige Musik, Parallax-Scrolling und eine großartige Spielmechanik.“

Letztgenannter Titel wurde von Mika Keränen alias Misfit entwickelt. Dieser schwärmt: „Der VC-20 ist wie ein wunderlicher alter Herr, der viel Indie-Zuwendung braucht. Ich wollte meine Jugend zurück, und diese Maschine ist eine Zeitmaschine! In den 80ern war ich zu jung, um brauchbare Spiele entwickeln zu können. Inzwischen habe ich herausgefunden, was man alles mit diesen vergessenen Biestern anstellen kann.“



» Er ist wie ein wunderlicher alter Herr, der viel Indie-Zuwendung braucht. «

MIKA KERÄNEN

Ein weiteres herausragendes Projekt ist *VICDoom*, das von Steve McCrear alias Kweepa entwickelt wurde. Steve nutzt Cross-Development-Tools und Emulatoren für die Entwicklung auf dem VC-20. „Man kann viel Spaß auf wenig Speicherplatz unterbringen. Der Mangel an Grafik- und Sound-Befehlen fordert einen zum Experimentieren heraus.“

Martijn Wenting von den Revival Studios ist ein weiterer Entwickler, der Spiele auf Kassette herausbringt. Er beschreibt seine Faszination: „Die niedrige Auflösung, der begrenzte Speicher – es gibt nichts Vergleichbares.“ Unter Martijns Spielen finden sich *Rush* und *Avalanche*. Sein Idol ist Aleksei Eeben, der genau wie Martijn selbst Spiele für das Originalsystem programmiert.

Jim Brain hingegen entwickelt neue Hardware für seinen Retro Innovations Store (www.store.go4retro.com).

„Ich weiß nicht, ob ich eine Karriere im Computerbereich eingeschlagen

hätte, wenn ich mir 1982 keinen VC-20 gekauft hätte“, verrät er uns. Seine VICMIDI-Cartridge, die er gemeinsam mit Leif Bloomquist entwickelt hat, ist eine Neuheit für VC-Benutzer, von der man damals nicht mal geträumt hätte. Und das ist der Punkt: Der VC-20 stand zwar klar im Schatten seines Nachfolgers C64. Doch auch nach 35 Jahren hält er für Indie-Entwickler und Spielefans immer noch die eine oder andere Überraschung bereit. *

Vielen Dank an alle Beteiligten sowie an Michael Tomczyk und Richard Lagendijk (www.commodore-info.com) für die Fotos.



» Die Paddles konnten am Joystick-Port angeschlossen werden.

Außenreiter

Im Schatten seines größeren Bruders C64 gerät der Commodore VC20 oft in Vergessenheit. Doch für den „kleinen Volkscomputer“ gab es eine große Bandbreite an spannenden Spielen. Retro Gamer stellt euch einige der interessantesten davon vor.



JELLY MONSTERS

■ ENTWICKLER: COMMODORE ■ JAHR: 1981

■ Wieso erinnert dieser Titel so verdächtig an *Pac-Man*? Es war einmal eine Firma namens Commodore, die einen neuen Computer nebst Software in Japan veröffentlichen wollte. Als Teil dieses Plans lizenzierte die Firma einige beliebte Arcade-Spiele der damaligen Zeit von Namco (*Pac-Man*, *Galaxian* und *Rally-X*) und stellte Heimversionen davon her. Problematisch wurde das erst, als Commodore dieselben Spiele später im Westen herausbringen wollte: Die Lizenz galt nur für Japan.

Bei *Pac-Man* hatte Atari die West-Rechte. Trotz der Namensänderung zu *Jelly Monsters* legte Atari Rechtsmittel ein, um eine mögliche Copyright-Verletzung feststellen zu lassen, wobei Commodore nicht das einzige Ziel

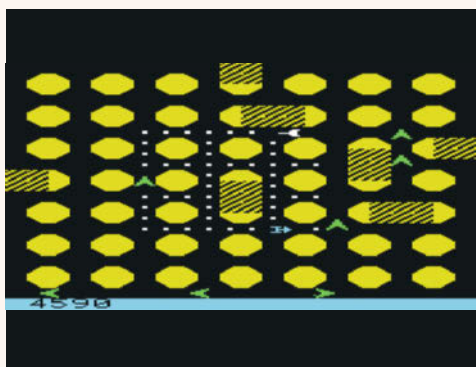
dieser Schutzbestrebungen war. Das Philips-Spiel *Munchkin* für Odyssey fällt uns sofort ein, doch es gab auch andere Opfer wie *Polecat* für den Acorn Atom, das von A'n F Software stammte.

Kaum jemand bestreitet, dass *Jelly Monsters* ein *Pac-Man*-Klon ist, zumal es ja in Japan eine offizielle Konversion gab. Uneinigkeit herrscht allerdings darüber, wo das Spiel programmiert wurde. Der gesunde Menschenverstand weist auf die HAL

Labs in Japan hin, wo auch schon *Rally-X* und *Galaxian* geschrieben wurden (Letzteres übrigens vom heutigen Nintendo-Boss Satoru Iwata). Es könnte aber auch Handic in Schweden gewesen sein. Denn Atari verklagte die UK-Niederlassung von Commodore,



» [VC-20] Waka waka waka!



» MOBILE ATTACK

■ ENTWICKLER: MSD INC ■ JAHR: 1982

■ Man nehme einen Entwickler, den kein Mensch kennt, und ein Modul, das so groß ist, dass es als Waffe einsetzbar wäre und an das Automatenenspiel *Spectar* erinnert, und heraus kommt *Mobile Attack*. Der Nachfolger zu *Targ* fügte einige Features zum bekannten Gameplay hinzu: schießende Feinde und die Möglichkeit, eine Runde dadurch zu bestehen, dass man alle Punkte im Labyrinth ergatterte, statt alle Feinde zu töten. Interessanterweise schlug sich aber die KI schlechter als im Vorgänger. Die Steuerung des Spiels war exzellent, die Grafik zweckmäßig, und die Lernkurve genau richtig: schwer genug, aber nicht demotivierend.



» SALMON RUN

■ ENTWICKLER: SYNAPSE SOFTWARE ■ JAHR: 1983

■ Der Ruf der Wildnis: Sammy Salmon ist wieder da! Zurück aus dem Meer versucht er, seine Verlobte zu finden, die flussaufwärts auf ihn wartet. *Salmon Run* ist so etwas wie eine fischige Fassung von *River Raid*. Wie dort müsst ihr euch einen Fluss entlangkämpfen und dabei allen Gefahren ausweichen. Und das macht erstaunlich viel Spaß! Bären versuchen, euch aufs Ufer zu schleudern, Angler wollen euch fangen, Vögel kreisen über euch, bereit, euch mit ihren Schnäbeln zu traktieren. *Salmon Run* fängt gemächlich an, wird aber bald actionreicher. Die einfache Steuerung täuscht über den zunehmend anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad hinweg, zumal ihr nur ein einziges Leben habt. Also, ab ins Wasser!



» COSMIC FIREBIRDS

■ ENTWICKLER: SOLAR SOFTWARE ■ JAHR: 1983

■ Dieser Mix aus *Galaga* und *Phoenix* ist ein weiteres perfektes Beispiel für die vorherrschende Designphilosophie von Homecomputer-Spielen in den 80ern: *Cosmic Firebirds* versuchte, in Sachen Gameplay und Schwierigkeitsgrad einem Automatenspiel zu gleichen. Und das typische Spiel damals war ja auch schwieriger als heute. Das wird einem sofort klar, wenn man mitten in die Action geworfen und mit wimmelnden Formationen von Alien-Vögeln konfrontiert wird. Wir weichen aus und greifen an, um irgendwie zu überleben. Obwohl *Cosmic Firebirds* bockschwer ist, besitzt es eine gewisse masochistische Sogwirkung. Zumal man mit der Zeit dazu lernt und mit jedem Versuch etwas weiter kommt.

» [VC-20] Jetzt zahlen wir es den Geistern heim.



nicht das Hauptquartier in den USA. Leider konnten wir nicht herausbekommen, welche der beiden Theorien zutrifft.

Jetzt aber zum eigentlichen Spiel. Was einem sofort ins Auge springt, ist das trotz der gedrehten Ausrichtung fast zum Original identische Labyrinth. Bevölkert wird es von großen, farbenfrohen, ausdrucksstarken Sprites. Zugegeben, sie flickern ab und zu und einige der Farben weichen vom Original ab, doch *Jelly Monsters* auf dem VC-20 ist deutlich gelungener als etwa Todd Fries Versuch für den Atari 2600.

Alle Melodien des Automaten-Originals sind enthalten und gleichen den Vorbildern präzise. Dazu kommt die täuschend ähnliche Spielmechanik. Kein Wunder, dass sich Atari von Commodores Spiel bedroht sah!

Die andere Sache, die uns nach einiger Beschäftigung mit *Jelly*

» [VC-20] Ober, einmal Mich und Zucker, bitte!



Monsters auffällt, ist seine hohe Schwierigkeit. Wir würden behaupten, dass es noch kniffliger ist als das original *Pac-Man*. Die Geister-KI fühlt sich streckenweise richtiggehend erbarmungslos an, allerdings gibt es wie im Original Momente, wo die Gegner plötzlich die Richtung wechseln und von uns wegrennen.

Einen Level zu bestehen, ohne ein Leben zu verlieren, ist keine einfache Sache, gerade wenn man versucht, den maximalen Score zu erzielen, indem man neben den Punkten auch die Geister frisst. Wenn ihr auf eine Herausforderung aus seid, ist dieses VC-20-Spiel definitiv etwas für euch.

Vermutlich als Vorsorge gegen eine mögliche Niederlage gegen Atari wurde das Spiel übrigens umdesignt und im Folgejahr als *Cosmic Crusher* erneut veröffentlicht. Es ist ein wesentlich schlechteres Spiel.

» Ein japanisches Angebot beweist: Das Spiel existiert auf Modul.

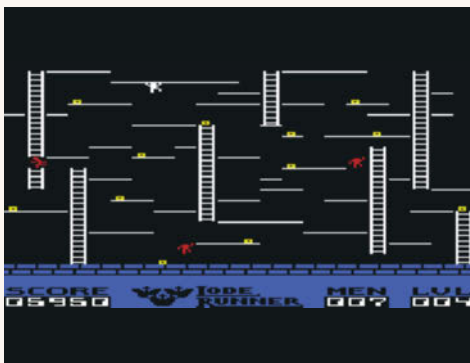


» INFOS ZUM VC-20

- Der VC-20 war Commodores erster ernsthafter Versuch eines günstigen Heimcomputers; in Japan wurde er 1980 als VC-1001 veröffentlicht.
- Es war der erste Heimcomputer, der eine Million verkaufte Exemplare erreichte, kurz vor dem Apple II.
- Obwohl er 1982 vom C64 abgelöst und übertroffen wurde, konnte man den VC-20 bis 1986 kaufen, und bis heute existieren Fans, die eigene Programme dafür schreiben.



» [VC-20] Renn, *Pac-Man*, renn!



» LODE RUNNER

■ ENTWICKLER: BRÖDERBUND ■ JAHR: 1983

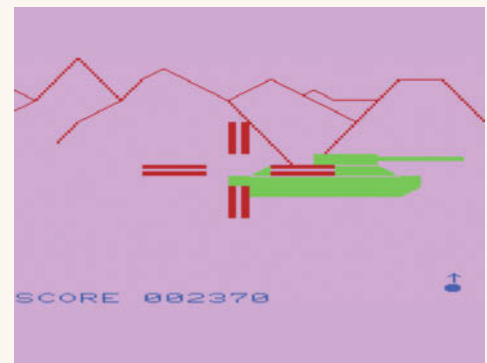
■ Als galaktischer Elitesoldat müsst ihr in *Lode Runner* 24 Levels meistern, um dem Bungeling Empire all das Gold zu wieder zu entreißen, das dieses gestohlen hat. Bewaffnet seid ihr nur mit einer Bohranone, mit der ihr ein Loch genau vor euch erzeugen könnt. So könnt ihr vor den Wachen auf eine tiefere Plattform fliehen oder sie eine Weile unbeweglich machen. *Lode Runner* zeichnet sich durch eine perfekte Spielbarkeit, hinterhältige Levels und eine exakte, prompt reagierende Steuerung aus. Die schon damals minimalistischen Grafiken und Soundeffekte erhöhen den Spielgenuss noch. Auch ein Level-Editor ist enthalten.



» MOONS OF JUPITER

■ ENTWICKLER: ROMIK ■ JAHR: 1994

■ Einer Flotte Sternenerstörer steht ihr als Kommandant vor. Von eurer sicheren Kommandobrücke aus schickt ihr jeweils einen Zerstörer los, um den Weg durch die Monde des Jupiter freizuschießen. So weit die Hintergrundstory zu einem Spiel, das schlicht ein weiterer *Asteroids*-Klon ist. Allerdings ein verdammt schwerer! Das Spiel gönnt euch keinen langsamen Beginn, sondern geht sofort in die Vollen: Das Programm wirft euch sofort mehrere Felsbrocken entgegen, die den ganzen Bildschirm zur Gefahrenzone machen. Das geschieht mit einer beeindruckenden Geschwindigkeit und Flüssigkeit, wozu auch die sehr direkte Steuerung passt.



» TANK ATAK

■ ENTWICKLER: SUPERSOFT ■ JAHR: 1982

■ Als einsamer Panzer auf dem Schlachtfeld sollt ihr unerbittliche Angriffswellen feindlicher Stahlkolosse abwehren; Raketen fliegen euch ebenfalls um die Ohren. *Tank Atak* ist klar von *Battlezone* inspiriert, allerdings dürft ihr euer Gefährt nicht bewegen, sondern müsst von einer festen Position aus zielen und schießen. Das alles ist von einer angenehmen Schlichtheit. Die großen Grafikobjekte bewegen sich über einen weich scrollenden Hintergrund, doch die Trefferzonen sind klein, ihr müsst genau zielen. Mit jedem Level wird das Tempo höher, was *Tank Atak* ziemlich herausfordernd macht.

Außenreiter



SWORD OF FARGOAL

■ ENTWICKLER: EPYX ■ JAHR: 1982



» [VC-20] Level 2 ist geschafft, weiter geht's!

■ Epyx hieß noch Automated Simulations, als sie sich einen Namen für Strategie- und Rollenspiele machten. Kurze Zeit nach *Rescue At Rigel* brachte die Firma einen zweiten Titel heraus, der ein etwas actionreicheres Spielgefühl bringen sollte, ohne die RPG-Wurzeln aufzugeben. Dieser Mix gelang bei dem Roguelike *Sword of Fargoal* (von dem es auch eine gute iOS-Version gibt).

Eure Aufgabe ist es, das Schwert von Fargoal zu finden. Ihr startet in einer dunklen Höhle und habt nur ein Kurzschwert und ein paar Zaubersprüche im Gepäck. Mit jedem Schritt deckt ihr mehr des aktuellen Levels auf, darunter Schätze, aber auch allerlei böse Kreaturen. Jeder Kill verschafft euch Erfahrungspunkte, mit denen ihr euren Helden auflevelt.

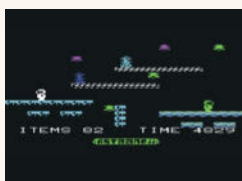
Außerdem hat jeder der zufällig ausgewürfelten Levels einen Tempel, in dem ihr aufgeklautes Gold gegen Erfahrung tauschen könnt. Da eure Tragfähigkeit limitiert ist, werdet ihr manches Mal Gold vergraben, sodass ihr oft einen weiten Weg zurücklaufen müsst, um eure Barschaft wieder aufzustocken, wobei ihr neuen Gegnern und Fallen begegnen könnt. Zum Glück lernt ihr immer bessere Sprüche wie Schutzschild, mehr Licht oder Unsichtbarkeit.

In *Sword Of Fargoal* kommt man sehr leicht rein, aber um es zu bestehen, muss man eine gehörige Portion Geschick und Beharrlichkeit mitbringen und auch das nötige Glück haben. Übernehmt euch nicht und erkundet die Levels vorsichtig, dann habt ihr vielleicht eine Chance, ganz unten das Schwert zu ergattern.

» ASTRO NELL

■ ENTWICKLER: MATT SIMMONDS ■ JAHR: 2004

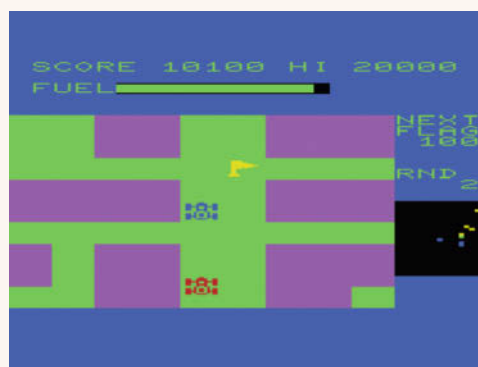
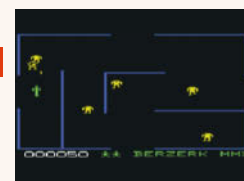
■ Dem VC-20 fehlte lange Zeit ein *Jet Set Willy*-Klon, bis dieses Spiel kam. Es bot über 80 Räume und schaffte es, diese riesige Spielwelt in den kleinen Speicher zu pressen.



» BERZERK MMX+

■ ENTWICKLER: ROBERT HURST ■ JAHR: 2010

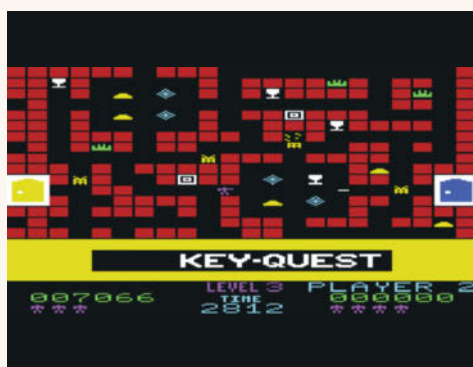
■ Diese Fassung ist eine der besten *Berzerk*-Umsetzungen überhaupt und bietet sogar Sprachausgabe. Sie gleicht dem Original-Automaten extrem und ist dementsprechend schwierig.



» RALLY-X

■ ENTWICKLER: COMMODORE ■ JAHR: 1981

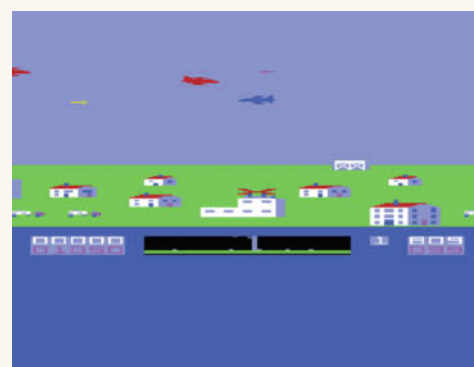
■ Die Geschichte ähnelt der von *Jelly Monsters*. Wie dieses stellte es in Japan eine legitime Umsetzung da, ohne dass Commodore eine Lizenz für den Westen gehabt hätte. Anders als beim Schwesterprodukt konnte Commodore aber Probleme mit dem Rechteinhaber (in diesem Fall Bally Midway) vermeiden, indem die Grafik geändert und das Spiel in *Radar Rat Race* umgetauft wurde. Vielleicht wurde Bally Midway aber auch durch einen Vertrag über die Konvertierung einiger eigener Titel besänftigt. Jedenfalls ist das japanische *Rally-X* wiederum die bessere Heimversion, da sie sich sehr werksgetreu zum Namco-Original zeigt.



» KEY QUEST

■ ENTWICKLER: TYMAC ■ JAHR: 1983

■ Das kleine Problem, das Retrofans mit diesem Spiel haben, ist seine große Seltenheit; es gibt nur drei bekannte Module und nur eine erhaltene Bedienungsanleitung! Zum Glück könnt ihr es dennoch spielen, denn der Programmcode wurde zugänglich gemacht und ist per Emulator spielbar. Wer das macht, erkennt *Key Quest* schnell als Verschnitt von *Tutankham*, aber als einen mit eigener Identität, der zudem die Vorteile des VC-20 nutzt. Die Auflösung der Grafik passt perfekt zum „kleinen Commodore“, und selbst bei vielen Feinden auf dem Screen bleibt alles flüssig. Im Jahr darauf erschien eine C64-Fassung, doch die für den VC-20 ist beeindruckender.



» SKYHAWK

■ ENTWICKLER: QUICKSILVA ■ JAHR: 1983

■ Setz dich in deine *Skyhawk*-Maschine und verteidige die Lüfte und den Boden vor den ständigen Angriffen der Feinde! *Skyhawk* scrollt in zwei Richtungen und erinnert Kenner bestimmt an Steve Lees *Falcon Patrol*, womit sie nicht ganz falsch liegen. Sowohl Treibstoff als auch Munition sind begrenzt, was uns regelmäßig zum Landen zwecks Aufmunitionierung zwingt. Das wissen die Feinde und versuchen, die Landeplattformen zu zerbomben. Im Prinzip sind die Plattformen der Ersatz für die zu rettenden Menschen in *Defender*, das sowohl *Falcon Patrol* als auch *Skyhawk* inspirierte. Allerdings weiß man bei beiden Spielen: Irgendwann wird man der Gegnermassen nicht mehr Herr.

BANDITS

■ ENTWICKLER: SIRIUS ■ JAHR: 1983

■ **Banditen. Tausende von ihnen!** Und alle wollen sie die Vorräte aus unserer Mondbasis stehlen, was wir verhindern müssen. Dieser schwierige Shooter enthält Spuren von *Ga-la-ga*, *Phoenix* und *Rip Off*. So reihen sich die Phalanx-Standardgegner am linken Screen auf, um euch anzugreifen, fliegen aber auch immer wieder Sturzangriffe auf euch, und zwar solo oder in Dreier- und Sechsergruppen. Ihr solltet achtgeben, denn sie sind mit hitzesuchenden Raketen ausgerüstet.

Um ihre Projektile abzuwehren, hilft euch ein Energieschild, der sich aus der Energie der Basis speist. Jeder Treffer reduziert die Energie, sie erholt sich aber mit der Zeit. Ihr werdet den Schild bitter brauchen, spä-

testens wenn die Menace-Feinde aktiv euren Schüssen ausweichen, oder wenn die Carrier-Gegner nach ihrer Zerstörung in kleinere, springende Feinde zerbersten.

Am Ende jeder Welle erhaltet ihr Bonuspunkte für die noch nicht gestohlenen Vorräte. Allerdings erhaltet ihr insgesamt mehr Punkte, wenn ihr Gegner abschießt, die Vorräte davontreten. Risiko und Belohnung, heißt die Devise, denn wenn alle Vorräte weg sind, ist das Spiel vorbei. *Bandits* ist ein suchterzeugender Shooter, der zwar schon recht schwer beginnt, dann aber auf faire Weise noch schwieriger wird. Dadurch hat man bei jedem neuen Versuch das Gefühl, sich ein bisschen besser zu schlagen als beim letzten Mal.



» [VC-20] Carrier zerteilen sich in springende Bälle.

» GAME THEORY

■ ENTWICKLER: JEFF DANIELS ■ JAHR: 2007

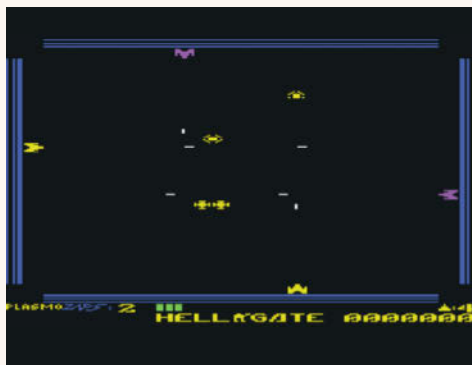
■ *WarioWare* und andere Rhythmus-Spiele nehmen seit Längem eine wichtige Nische im Markt ein. Dieses Fanprojekt eifert dem Subgenre nach und setzt auf schnelle Reaktionen.



» REALMS OF QUEST 3

■ ENTWICKLER: GHISLAIN DE BLOIS ■ JAHR: 2009

■ Ihr sucht für VC-20 ein riesiges, detailliertes RPG in der Tradition von *Ultima* und *Bard's Tale*? Ihr habt es gefunden, sofern ihr eine 32-K-Expansion habt. *Realms of Quest 3* gibt's bei Psytronik Software.



» HELLGATE

■ ENTWICKLER: LLAMASOFT ■ JAHR: 1984

■ **Jeff Minter macht es euch** nicht einfach in seinem Spiel: Die ersten zehn Partien dürften ungefähr zehn Minuten dauern. Zusammengekommen. *Hellgate* erweitert das Konzept des früheren Minter-Spiels *Laser Zone*: Während es dort zwei Achsen für die Geschütze gab, sind es nun alle vier. Als ob das nicht schwer genug wäre, überhitzen die Kanonen auch noch, sodass sie nicht fortgesetzt feuern können. Im Vergleich zum früheren Spiel habt ihr dafür mehr Smartbombs, um den ganzen Bildschirm von Gegnern zu säubern. Wie bei allen Jeff-Minter-Titeln geht es auch bei diesem darum, quasi eins zu werden mit der Action und fast schon hellseherisch alles abzuwehren, was das Spiel einem entgegenwirft.



» ROCKMAN

■ ENTWICKLER: MASTERTRONIC ■ JAHR: 1984

■ **Rockman protzt mit** hellen, fröhlichen Grafiken und dazu passenden Klängen. Außerdem verwirrt es einen anfänglich völlig, obwohl es eigentlich nur wie ein weiterer *Boulder Clash*-Ableger aussieht. Und tatsächlich müsst ihr all die funkelnden Objekte einsammeln, bevor der Countdown abläuft. Im Weg stehen euch viele Felsen und unterschiedliche, aber immer tödliche Gegner.

Das Verwirrende (und Schwierige) kommt daher, dass Mastertronic die Spielmechanik im Vergleich zum Original subtil verändert hat. Außerdem gibt es in jedem Level nur eine Route, wie man ihn ohne zu sterben besteht. Wer tatsächlich das Ende sieht, hat sich bis dahin vermutlich alle Haare ausgerissen.



» CAPTURE THE FLAG

■ ENTWICKLER: SIRIUS ■ JAHR: 1983

■ **Nein, ihr könnt euren Augen trauen:** *Capture the Flag* schafft es wirklich, auf dem VC-20 zwei Fenster mit bewegter 3D-Grafik darzustellen! Das Programm ist aber nicht nur technisch beeindruckend, sondern auch gut spielbar, egal ob gegen einen Menschen oder die KI. Der eine Spieler ist der Invasor, der die Flagge stehlen soll, der andere muss sie verteidigen. Für jede Runde wird das Labyrinth neu ausgewürfelt, ihr deckt es aber erst durch Erkunden nach und nach auf. Die Bedienung erlaubt euch sowohl das Drehen um die eigene Achse als auch eine seitliche Bewegung (Strafing). Das alles ist sehr simpel, macht aber durch die gelungene Ausführung großen Spaß.

Außen-seiter

COMMODORE 128

Der C128 hatte drei Betriebsmodi: „CPM“ war ohnehin nur für Büro-Software, doch auch für den „C128“-Modus gab es kaum Spiele, trotz doppeltem RAM und schnellerer 8502-CPU. Aber einige wenige Games nutzten im „C64“-Modus die zusätzliche Power und verwöhnten uns mit besserer Grafik, neuen Inhalten oder mehr Komfort.

THE ROCKY HORROR SHOW

■ ENTWICKLER: CRL ■ JAHR: 1986

■ Von den wenigen Commodore-64-Spielen, die es überhaupt in C128-Fassungen gab, boten die meisten nur ein paar wenige zusätzliche Inhalte. Dafür ist *The Rocky Horror Show* ein gutes Beispiel. Die spezielle C128-Fassung fügte dem Unterschupf von Frank N Furter gerade mal zwei neue Lokationen hinzu – den Bereich vor der Eingangstür und ein Verlies unter dem Schloss. Doch an anderer Stelle waren die Unterschiede weit größer: Die ursprüngliche C64-Fassung war ein fast identischer Port vom Spectrum, inklusive der beinahe monochromen Grafik. Auf dem C128 erstrahlte das Spiel hingegen in besserer, sehr

bunter Grafik. Um die Verwirrung komplett zu machen, gab es auch eine bunte C64-Fassung.

Wie kam es zu den unterschiedlichen Versionen? Das wollten wir vom Programmierer des Spiels wissen, Paul Andrew Stoddart. Seine Erklärung: „Wir brauchten die C64-Fassung schnell, also nutzten Jay Derret, Jeff Lee und ich unser technisches Wissen, um einen Spectrum an einen C64 anzuschließen und die Grafiken direkt zu übertragen. Als dann später Activision unsere Fassung auf den US-Markt bringen wollte, stöhnten sie über die Speccy-Grafik. Also hat ein Kerl namens Jon Law sie

» Es gab sogar drei Commodore-Fassungen: den Spectrum-Port, die verbesserte C64- und schließlich die C128-Version.«



» [C128] Blitze zucken, erzeugen eine dunkle Vorahnung.



» [C64] Zum Vergleich ein Screen des Spectrum-Ports.

im typischen C64-Stil überarbeitet. Dafür war allerdings mehr Platz nötig, also schaute sich ein Programmierer in den Staaten meinen Code an – ich programmierte erst seit Kurzem für den 6502-Prozessor, und mein Code war nicht so kompakt, wie er hätte sein können.“

Zur C128-Fassung berichtet uns Paul Andrew, dass diese vor allem ein Grafik-Update gewesen sei, das die zusätzlichen 64 KByte ausnutzte. „Es gab also insgesamt drei Versionen von *The Rocky Hor-*

ror Show für Commodore-Geräte: Die erste mit den Spectrum-Grafiken, die verbesserte US-Version mit der neuen Grafik. Und zuletzt die C128-Fassung, bei der das Team sich nicht um Speicherbeschränkungen sorgen musste, und so die Grafik weiter verbessern konnte.“ Insbesondere wurden diverse Hintergrundgrafiken sowie die Charakter-Sprites neu gezeichnet. Letztere wirkten danach kräftiger, und auch die Animationen waren schöner. Die beiden zusätzlichen



» [C128] Hütet euch vor dem gefrorenen Meat Loaf!



» [C128] Schlüssel funktionieren à la Gauntlet bei jeder Tür, aber nur einmal.

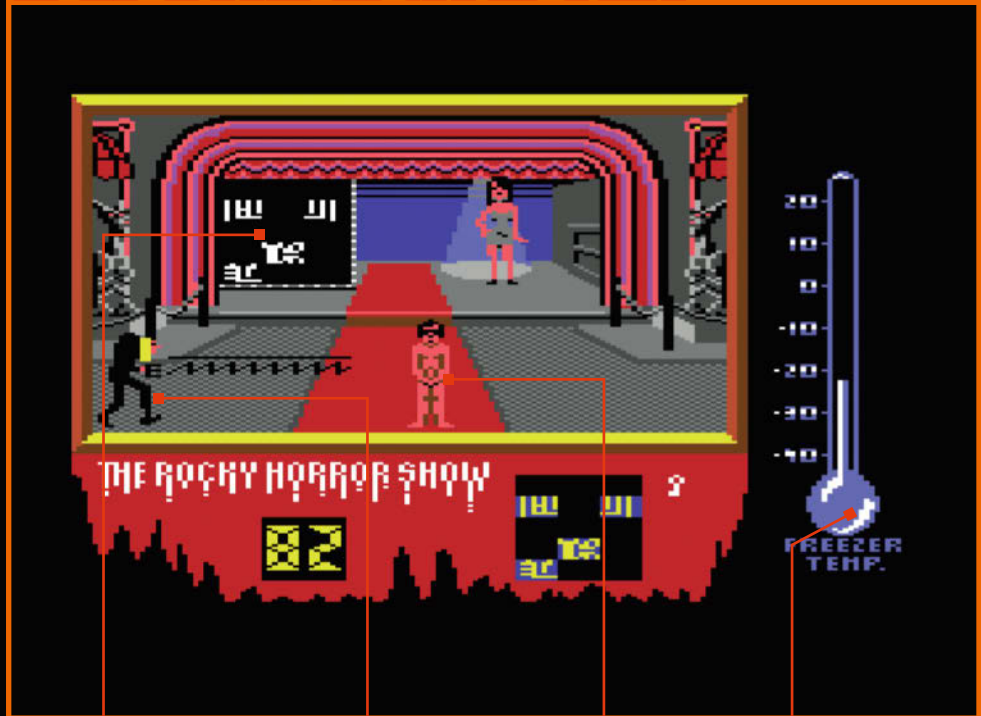


» [C128] Wo bleibt das Geburtstagskind? Lass uns im Labor nachsehen ...

Räume kamen noch dazu, und dann veröffentlichte CRL das Ganze 1986 als „Super Enhanced Version“. Da die meisten europäischen Spieler nur die klägliche Spectrum-Konvertierung kannten, traf diese Bezeichnung für die C128-Version tatsächlich zu.

Dennoch muss man sagen, dass die Geschichte der drei Versionen spannender ist als das eigentliche Spiel: Trotz der neuen Grafik blieb die Spielmechanik unverändert mittelmäßig. Als Brad oder Janet müssen wir die zufällig verstreuten Teile einer Maschine einsammeln, während wir den durchgeknallten Bewohnern des Schlosses ausweichen. Das macht nur mäßigen Spaß, selbst erklärte *Rocky Horror Picture Show*-Fans dürften irgendwann einschlafen. Aber Vorsicht, ihr wisst ja, wie-so die Nächte in Franks Labor schlaflos sind ...

BESONDERHEITEN



FRANKS DING

■ Um euren versteinerten Partner zu retten, müsst ihr vor dem Ende des Zeitlimits die Einzelteile von Franks Maschine finden und auf der Bühne zusammenbauen.

BUTLER-ATTACK

■ Der bucklige Diener Riff Raff („Abschaum“) patrouilliert durchs Schloss und versucht, euch mit seiner Strahlenpistole zu treffen: Ein Treffer, und das Spiel ist vorbei.

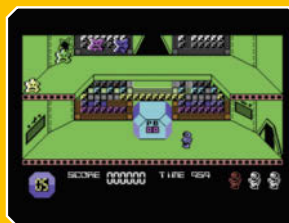
NACKTER BRAD

■ Kommt ihr anderen Figuren zu nahe, stehlen sie euch die Kleider und legen sie woanders ab. Nackt könnt ihr natürlich nichts einsammeln, also findet sie schnell wieder!

KALTER POPO

■ Achtet auf das Thermometer: Wenn es über null steigt, müsst ihr sofort den Kühlschrank neu starten. Sonst taut Meat Loaf auf und verfolgt euch auf seinem Motorrad.

ALTERNATIVEN



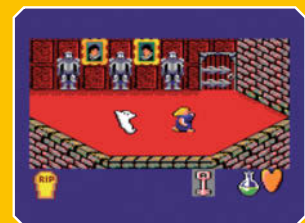
SPACE DOUBT COMMODORE 64

■ Das nächste Spiel eines Teils des Rocky-Horror-Teams (verantwortlich war Jay Derret) fühlt sich trotz des völlig anderen Szenarios ganz ähnlich an. Space Doubt spielt auf einer Raumstation, auf der ihr nervige Aliens abwehren müsst. Man kapiert nur schwer, was eigentlich zu tun ist, aber es macht dennoch eine Weile Spaß.



THE WAR OF THE WORLDS ZX SPECTRUM

■ Bevor sie die Chance hatten, ein Spiel zur Rocky Horror Picture Show zu machen, setzten CRL eine andere Lizenz um: Jeff Waynes Progressive-Rock-Musical zum SF-Klassiker Krieg der Welten. Das Resultat war so bizarr, wie man es erwarten würde: Als kleines Strichmännchen rennt man durch die Straßen Londons und versucht, nicht zu sterben. Trashig, aber seltsam faszinierend ...



BRIDE OF FRANKENSTEIN SCHNEIDER CPC

■ Dieses Spiel von 39 Steps verband wie Rocky Horror Show Fantastik mit Humor. Als namensgebende Braut rennen wir in einem Schloss herum und weichen Geistern, Skeletten und anderen Gegnern aus. Dabei sammeln wir Körperteile ein, um Franksteins Monster wiederzubeleben. Passt gut zu dem ähnlichen Werewolves of London!

Außen-seiter

■ Eines muss man Mastertronic lassen: Sollte es für einen Homecomputer noch nicht genug Spiele geben, konnte man auf den Budget-Publisher zählen, dass er das ändern würde: Sein Geschäftsmodell erlaubte es ihm, auch neue oder weniger populäre Plattformen zu bedienen. Mastertronic gehörte zu den Ersten, die den 128-KByte-Spectrum unterstützten, und brachte auch zwei spezielle Titel für den Commodore 128 heraus: *The Last V8* und *Kikstart*.

Bei beiden Titeln handelte es sich um Updates der C64-Spiele, obwohl *Kikstart* meist als Nachfolger wahrgenommen wurde, was vor allem am Startbildschirm lag. In dem stand „Kikstart 2“ (heute nennt man das Spiel meist *Kickstart 128*, um Verwirrung zu vermeiden). Die Version enthält einige neue Hindernisse und, im Solomodus, den Wettstreit gegen einen Computer-Fahrer. Am auffälligsten sind die zusätzlichen Kurse: Es gibt 27 statt nur acht im C64-Original.

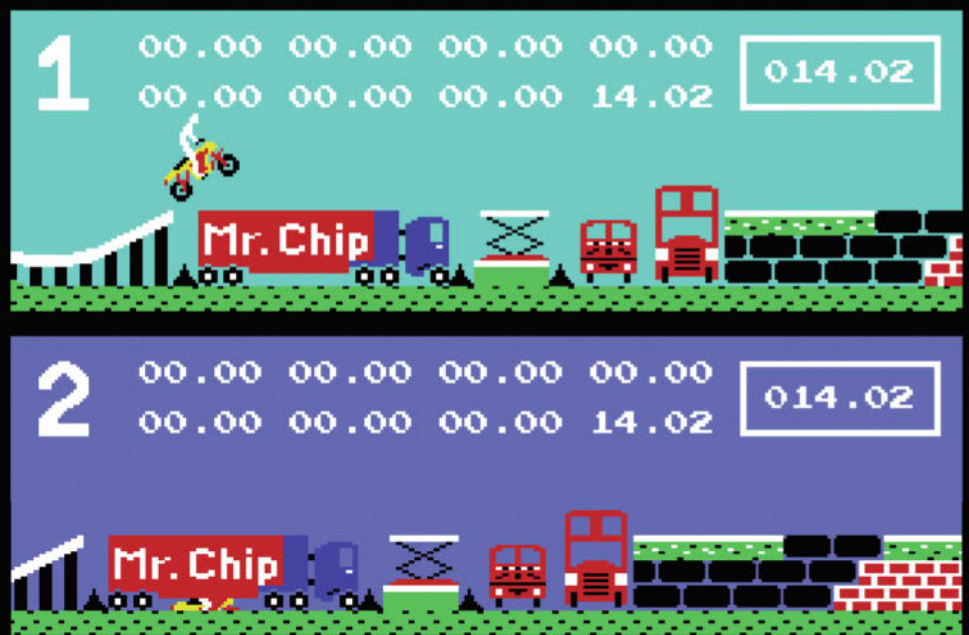
Obwohl das Spiel auf Diskette nur rund 15 D-Mark kostete, wurden davon nur 4.528 Stück verkauft – von der C64-Fassung hingegen 137.008. Danach veröffentlichte Mastertronic keine speziellen Versionen für den Commodore 128 mehr...



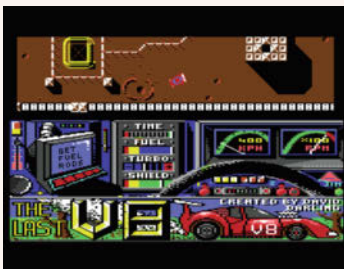
» [C128] Nur mit genügend Anlauf schafft ihr es über die Autos hinweg.

KIKSTART

■ ENTWICKLER: MR CHIP SOFTWARE ■ JAHR: 1986



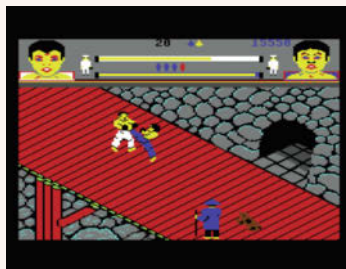
WEITERE C128-SPIELE



» THE LAST V8

■ ENTWICKLER: MASTERTRONIC
■ JAHR: 1986

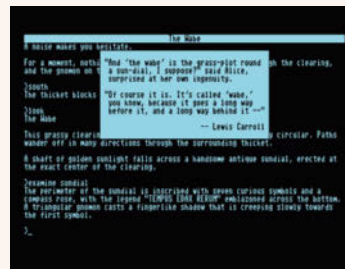
■ Dieser Titel fiel schon im Original durch seine fantastische Rob-Hubbard-Musik auf. Die C128-Fassung hat einen „Prolog“, in dem man vor dem eigentlichen Spiel Treibstoff-Stäbe aufammelt, und zusätzliche Sprach-Samples. Die Steuerung ist leider gleichgeblieben, was das Manövrieren des Wagens zu einem Albtraum macht. Wie schon bei *Kikstart* blieben die Verkäufe weit hinter der C64-Version zurück (nur 8 Prozent davon).



» THAI BOXING

■ ENTWICKLER: ANCO
■ JAHR: 1986

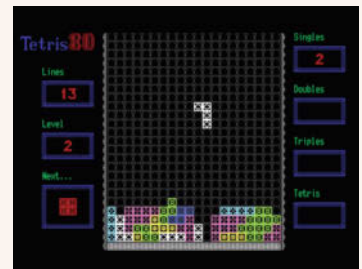
■ Diese C128-Spezialversion von Ancos Orient-Prügelspiel zeigt sich in der Präsentation schlagkräftiger. Während ihr euch mit eurem Gegner die Gesichter zerbeut, gibt es rund um die „Arena“ kleine Szenen. Beispielsweise kommt ein alter Mann vorbei und schaut dem Kampf zu, oder ein Hund schnüffelt herum. Außerdem ist der Screen etwas größer, und alle Schauplätze werden in einem Rutsch in den Speicher geladen.



» TRINITY

■ ENTWICKLER: INFOCOM
■ JAHR: 1986

■ Ein echter Exklusivtitel für C128, denn *Trinity* erschien aus Speichergründen nie für den C64. Brian Moriarty's Textadventure schickt euch durch die Zeit: In Schlüsselszenen, die zur Entwicklung der Atombombe führen, müsst ihr auf die richtige Weise eingreifen, um den nuklearen Untergang der Welt zu verhindern. *Trinity* ist intelligent, schonungslos und brillant, und es wird euch auch nach dem Finale im Kopf bleiben.



» TETRIS 80

■ ENTWICKLER: ECHO MAGNETIC MEDIA
■ JAHR: 1991

■ Für den speziellen 80-Spalten-Modus des C128 (der 80 Buchstaben statt 40 pro Zeile darstellte) gab es so gut wie keine Spiele, schließlich war der VDC-Chip für Anwendungen gedacht. Doch diese *Tetris*-Version zeigt, dass 80-Spalten-Spiele jenseits von Textadventures möglich waren – und Spaß machen konnten. *Tetris 80* bietet viele Optionen (etwa Wahl der Spielfeld-Breite) und litt nur an einem: fehlender Musik.

ULTIMA V

■ ENTWICKLER: ORIGIN SYSTEMS ■ JAHR: 1989

Manchem RPG-Fan gilt *Ultima V* als der beste Serienteil. Es war das letzte „2D-Ultima“ und jenes mit den größten Unterschieden von Plattform zu Plattform: Die im März 1988 erschienene Apple-II-Fassung hatte weniger Farben und weißer Figuren, die DOS-Version ein halbes Jahr später war bunter. Die Amiga-Fassung bot, Jahre später, neue Grafiken und ein einziges, langes, exklusives Musikstück. Und wer *Ultima V* ab 1989 auf dem C64 spielte, hatte ein deutlich anderes Erlebnis, als wenn er dieselbe Disk auf dem C128 startete.

Statt gar keiner Musik (auf C64) bot die C128-Fassung 16 Ohrwurm-Stücke. Eines davon – der Autor dieser Zeilen kann noch heute alle Strophen mitsingen – hieß *Stones* und wurde mit Text und Noten abgedruckt (es war für ein Rätsel nötig). Zweite Änderung: Das Zusatz-RAM führte zu weniger Diskwechseln – *Ultima V* füllte acht Floppy-Seiten. Zudem musste die C64-Fassung bei jedem der etwa 20 Tastenkommandos einige Sekunden lang nachladen, was den Spielfluss bremste. Auf C128 passten alle Befehle in den Speicher.

Ultima V löste sich von der rigiden Moral-Apostelei des Vorgängers, ließ den Avatar aber wiederum seine Tugenden vervollkommen. Spannend wurde die Story durch den Kampf gegen die drei Shadowlords, die aus Blackthorne, der Vertretung des verschollenen Lord British, einen sinistren Despoten machten. Dazu gab's erstmals eine Unterwelt mit besonders fiesen Monstern.



» [C128] Die Oberwelt von Britannia bietet Städte, Monster, Schiffe, Tag-Nacht-Wechsel und Sichtlinien.



» [C128] Die Kämpfe, hier in der Unterwelt, waren taktisch fordernd.



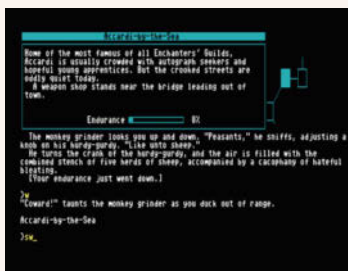
» [C128] Dungeons wurden seriientypisch in 3D dargestellt.

RETRO STINKER

» STRATTON

■ ENTWICKLER: CRL ■ JAHR: 1987

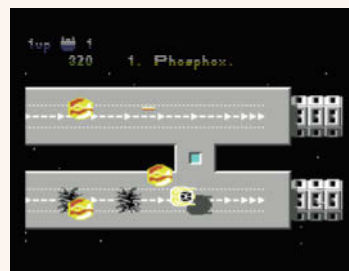
■ Dieser Labyrinth-Shooter bietet auf C128 mehr Orte – was nichts bringt, weil eh alle Levels gleich aussehen. Technisch ein ordentliches Spiel, aber langweilig und nervig.



» BEYOND ZORK

■ ENTWICKLER: INFOCOM
■ JAHR: 1987

Manche Infocom-Adventures, etwa *Zork*, *Planetfall* und *Wishbringer*, hatten auf der einen Diskseite die C64- und auf der anderen die C128-Version (mit 80 Zeichen). Von der Plus-Serie, die 128 KB Speicher benötigte, schafften es vier auf den C128: *Bureaucracy*, *Trinity*, *A Mind Forever Voyaging* und *Beyond Zork*. Letzteres nutzte den VDC für eine Map der Räume und bot neben gewohnt tollen Texten RPG-Werte und Kämpfe.



» URIDIUM+

■ ENTWICKLER: GRAFTGOLD
■ JAHR: 1986

Nach dem Laden von *Uridium+* (im C64-Modus) seht ihr im Startmenü „2 MHz“. Doch es ist gar nicht möglich, die 8502-CPU mit 2 MHz laufen zu lassen, während man VIC-II-Grafik anzeigt! Andrew Braybrook hatte herausgefunden, wie er die CPU-Power des C128 bei jedem Zeilensprung kurz nutzen konnte. Mit diesen Extra-Zyklen erhöhte er Tempo und Feuerrate des Mantas. Denselben Trick nutzten andere C64-Titel Braybrooks.



» FERRARI F1

■ ENTWICKLER: IMAGITEC DESIGN
■ JAHR: 1990

Diese C64-Sim hatte genügend Tiefgang, um ernsthafte Formel-1-Fans zu überzeugen – aber die eigentlichen Rennen ruckelten stark. Auf C128 konnte man per [F1]-Taste die Statistiken und die Kurs-Übersicht abschalten. Das führte zu schnellerem Zeilenaufbau, was wiederum häufiger die Nutzung der 2-MHz-Taktrate des 8503 erlaubte. Im Resultat lief *Ferrari F1* auf C128 deutlich flüssiger und schneller.



» ELITE 128

■ ENTWICKLER: ULLRICH V. BASSEWITZ
■ JAHR: 1998

Die C64-Fassung des legendären Weltraumspiels stammte von Ian Bell und David Braben persönlich, stieß aber oft an die Grenzen der 1-MHz-CPU. Diese inoffizielle Mod nutzt den 2-MHz-Trick, um das Spiel auf C128 um den Faktor 1,4 zu beschleunigen – was das manuelle Andocken ebenfalls etwas erschwert. Sie bringt zudem neue Features wie einen verbesserten Landecomputer und lässt euch Ausrüstung verkaufen.

Außenreiter



COMMODORE PLUS/4

Mit seinen 64 KB Speicher war der Plus/4 das Flaggschiff der 264er-Reihe. Andere Modelle hatten nur 16 KB, trotzdem liefen die meisten Titel auch auf diesen Varianten. Wir stellen euch hier nur Spiele vor, die vom Zusatz-RAM profitierten.



BRIDGEHEAD: LEGIONNAIRE 2

■ ENTWICKLER: KINGSOFT ■ JAHR: 1986

■ **AUTOMATENUMSETZUNGEN**
FÜR DIE Geräte der 264er-Reihe waren meist nicht zu gebrauchen – als Beispiel sei hier *Commando* von Capcom genannt, das in dieser Version nur fünf unterschiedliche Bildschirme hatte, die nicht mal scrollten. Wäre der unfaire Schwierigkeitsgrad nicht gewesen, hätte man es in rund fünf Minuten beenden können.

Wie es besser geht, bewies *Legionnaire*, ein *Commando*-Klon des deutschen Entwicklers Kingsoft. Das Studio quetschte in die 16 KB

sogar ganze sieben scrollende Spielbereiche.

Für den Nachfolger *Bridgehead: Legionnaire 2* kopierte Kingsoft mit Konamis *Green Beret* einen weiteren Spielhallen-Hit. Zwar veröffentlichte Imagine Software eine offizielle 264-Version von *Green Beret*, doch die war vom Vergnügungsfaktor in etwa mit einer Wurzelbehandlung zu vergleichen. Wie schon bei *Bridgehead* sprang Kingsoft ein und linderte den Schmerz mit einer tollen Umsetzung von fünf

» Mit einem Messer bewaffnet nähert ihr euch im feindlichen Gebiet euren Widersachern und macht sie nieder. «

horizontal scrollenden Levels. Für die 16 KB war das Spiel mit seinen hübschen Grafiken zwar zu groß, das aus diesem Grund eingesetzte Multi-Load-System ließ sich ob der Qualität jedoch verkraften.

Für Besitzer eines Plus/4 oder einer Speichererweiterung für den C16/116 entwickelte Kingsoft sogar eine spezielle Version mit drei weiteren Levels, außerdem wurde das gesamte Spiel nun in einem Rutsch geladen. Dafür mussten die Kunden etwas tiefer in die Tasche greifen, doch den Aufpreis (8 statt 6 Pfund in UK) zur 16-KB-Fassung war es aufgrund seiner Verbesserungen auf jeden Fall wert.

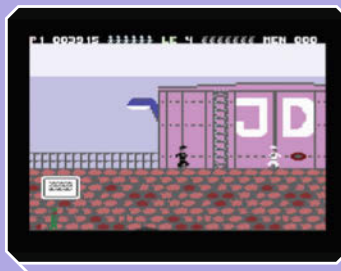
Bridgehead lässt sich am besten als Spiel der Gattung Run-

and-Gun beschreiben – wobei dieser Begriff nicht ganz passend ist: Es gibt nämlich keine Schusswaffen! Damit ist es das *Alien 3* der Actionspiele. Nur mit einem Messer bewaffnet nähert ihr euch mit eurem Soldaten im feindlichen Gebiet euren Widersachern und macht sie nieder. Ansonsten stehen euch noch Handgranaten, wenngleich stark begrenzt, zur Verfügung. Ihr könnt sie sowohl auf eure Widersacher werfen als auch zur Sprengung von Landminen einsetzen.

Die Levels scrollen zwar flüssig, aber nur sehr langsam – zu mehr war die 264-Hardware nicht in der Lage. Mit dem Messer in der Hand und dem gemächlichen Vorankommen in den Levels erin-



» [Plus/4] Jeder Level endet mit einem Gegnerturm.



» [Plus/4] Die Initialen JD stehen für den Programmierer Jörg Dierks.

BESONDERHEITEN



» [Plus/4] Rot gekleidete Feinde gehen mit einer Bazooka auf euch los.



» [Plus/4] Eine der Missionen führt euch auf ein U-Boot.



» [Plus/4] Gleich hinter dem Wall ist das feindliche Hauptquartier.



COMMAND AND CONQUER

■ Der feindliche Commander patrouilliert durch die Levels und nimmt eure Fährte auf. Wenn ihr ihn ausschaltet, gibt es Bonuspunkte.

MESSERSTECHER JOE

■ Das seid ihr, der einsame Star dieses Guerilla-Feldzugs. Da Joe gerne mit Messern spielt und im Spiel keinen festen Namen hat, hielten wir diesen Spitznamen für angebracht.

GRANATENVORRAT

■ Da Granaten essenziell für das Weiterkommen sind, freut ihr euch über jede Nachschubkiste. Glücklicherweise lassen Feinde diese unbewacht herumstehen.

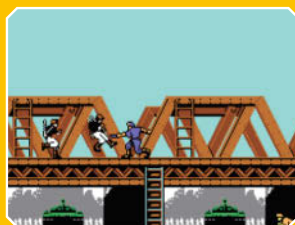
VORSICHT, MINE!

■ Hin und wieder versperren Landminen euren Weg. Manchmal könnt ihr sie über eine alternative Route umgehen, oft hilft aber nur der gezielte Wurf einer Granate.

nert euer Protagonist daher häufig mehr an Michael Myers als an einen Elite-Soldaten. Der Schwierigkeitsgrad steigt in den acht Levels von *Bridgehead: Legionnaire 2* zunehmend an. Für eine zusätzliche Herausforderung sorgt zudem wie in *Green Beret* eine heranstürmende Gegnerwelle am Ende jedes Levels. Der letzte Spielabschnitt endet dann mit der Auslöschung des feindlichen Hauptquartiers.

Wenn ihr ein Fan von Einmannarmee-Spielen seid, ist *Bridgehead: Legionnaire 2* genau das Richtige für euch – vor allem in der erweiterten Plus/4-Version. Das Spiel war neben *Out on a Limb* und *Terra Nova* auch Teil der Anco-Compilation. In Deutschland wurde *Bridgehead* 1987 indiziert und erschien stattdessen mit ausgetauschten Sprites unter dem Namen *Alien Invasion*, um das Kriegsthema aus dem Spiel zu entfernen. Mittlerweile hat die Indizierung keinen Bestand mehr.

ALTERNATIVEN



GREEN BERET

NES

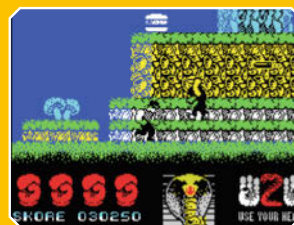
■ Der Automatenklassiker wurde auf zahlreiche Computer und Konsolen konvertiert. Während etwa die Spectrum-Version wunderschön ist, wurde die C16-Fassung in den Sand gesetzt. Das beste Ergebnis wurde dank vieler neuer Levels und Zusatzfunktionen aber auf dem NES abgeliefert, wo *Green Beret* seinem Automaten die Stirn bieten konnte.



BAZOOKA BILL

COMMODORE 64

■ Natürlich waren Spiele wie *Bridgehead*, in denen es ein Mann mit einer ganzen Armee aufnimmt, alles andere als realistisch. *Bazooka Bill* trieb das Spielprinzip auf die Spitze – euer gleichnamiger Held bekämpft seine Feinde mit seinen Riesenfäusten. Ziemlich absurd und hochgradig übertrieben, aber ein großer Spaß!



COBRA

SPECTRUM

■ Basierend auf dem gleichnamigen Film nahm sich dieses Spiel wie schon *Bazooka Bill* nicht wirklich ernst. Ihr könnt zwar auch auf Schusswaffen zurückgreifen, doch die meiste Zeit nutzt ihr Sylvester Stallones Birne, um eure Feinde einfach wegzurammen. Wenn das nicht mal eine unkonventionelle Art der Kriegsführung ist...

Außen-seiter

ACE

■ ENTWICKLER: CASCADE ■ JAHR: 1986

■ **DIE MEISTEN WERDEN ACE am ehesten mit dem Commodore in 64 in Verbindung bringen.** Seine Geschichte beginnt aber mit dem Commodore 16 beziehungsweise VC-20. Ursprünglich erschien es bereits 1984 für die beiden genannten Commodore-Maschinen. Daraufhin wurde Entwickler Ian Martin vom Cascade-Boss dazu aufgefordert, eine Version für den (ungleich stärker verbreiteten) C64 zu erstellen. Das Ergebnis war eine stark verbesserte Fassung mit vielen Neuerungen. Besonders beeindruckend war aber die Sprachausgabe.

1986 wurde *ACE* dann auch auf den Plus/4 portiert. Die Gründe hierfür waren aber eher ungewöhnlich: Wie Ian angibt, war die Plus/4-Version fälschlicherweise in einer Werbeanzeige aufgeführt. Um daraus resultierenden Problemen aus dem Weg zu gehen, machte man sich an die Arbeit. Für Besitzer des Plus/4 ein Glücksfall – *ACE* ist nämlich eines der besten Spiele für das System. Es fehlen zwar ein paar Details aus der C64-Fassung, das kann den Gesamteindruck aber nur minimal trüben.

Anders als es die Bilder vermitteln, handelte es sich bei *ACE* nicht um eine Flugsimulation, sondern um einen Pseudo-3D-Shooter mit Simulationsanteilen. Das wird euch in den Dogfights spätestens dann klar, wenn es mal wieder heißt: „Missile Warning! Low Altitude! Eject!“

» **ACE ist keine Flugsimulation, sondern ein Pseudo-3D-Shooter mit Simulationsanteilen.** «



» [Plus/4] In der Luft nachzutanken erfordert Geschick.

» [Plus/4] Lenkkraketen stellen eine große Gefahr dar.

» [Plus/4] Kunstflieger legen sich kopfüber mit Schiffen an.

WEITERE PLUS/4-SPIELE



» OUT ON A LIMB

■ ENTWICKLER: SAM MANTHORPE
■ JAHR: 1984

■ **Dieser charmante kleine** Plattformer, in dem ihr über Bäume und Wolken gen Himmel klettert, wurde vom englischen Märchen *Hans und die Bohnenranke* inspiriert. Während die 16-KB-Version in drei Abschnitte mit einzelnen Ladevorgängen unterteilt war, gehörte diese ärgerliche Notlösung auf dem Plus/4 der Vergangenheit an. Dort erschien *Out on a Limb* allerdings exklusiv in Spielesammlungen und nicht als Einzeltitel.



» ICICLE WORKS

■ ENTWICKLER: DOUG TURNER
■ JAHR: 1985

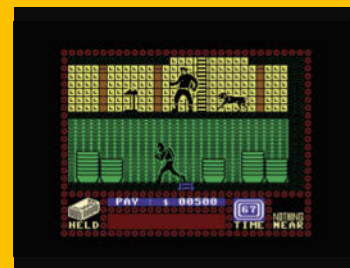
■ **In dieser weihnachtlichen** Kopie von *Boulder Dash* müsst ihr dem Weihnachtsmann dabei helfen, überall verstreute Geschenke wieder einzusammeln. Gar nicht so schwer, würdet ihr in den 16 Höhlen nicht auch auf tödliche Schneebälle, wütende Pinguine sowie wild gewordene Eisbären treffen. *Icicle Works* war eines von zehn Spielen, die mit dem Plus/4 im Bundle ausgeliefert wurden – und neben *Treasure Island* das beste.



» SAVAGE ISLAND

■ ENTWICKLER: ADVENTURE INTERNATIONAL ■ JAHR: 1986

■ **Von Scott Adams wurden** gleich mehrere Adventures für die 264er-Modelle umgesetzt. Die meisten liefen auch auf der 16-KB-Variante und enthielten daher nur Text. Einige wenige waren jedoch an 64-KB-Geräte angepasst und boten zusätzlich Grafiken der Schauplätze. *Savage Island* enthielt gleich beide Fassungen. Es war ein schwieriges, aber gutes Adventure. Der Nachfolger *Savage Island 2* konnte nicht an den Erfolg anknüpfen.



» SABOTEUR

■ ENTWICKLER: DURELL
■ JAHR: 1986

■ **Ein Klassiker, der bestens** belegte, wozu die zusätzlichen 48K Speicher nützlich waren. Auf dem Plus/4 ist *Saboteur* fast identisch zu der Commodore-64-Fassung, die wiederum äußerst nah am Spectrum-Original dran war. Die 16-KB-Version wurde hingegen so drastisch auf ein Minimum geschrumpft, als hätte sich Rick Moranis an ihr vergangen. Wir empfehlen euch daher ganz klar, ausschließlich die große Plus/4-Umsetzung zu spielen.

MERCENARY

■ ENTWICKLER: NOVAGEN ■ JAHR: 1986

■ **DAS 3D-MEISTERWERK** von Paul Woakes und Bruce Jordan debütierte 1985 auf dem 8-Bit-Atari. Später wurde es für einige andere Systeme umgesetzt, darunter auch den Plus/4. Gestrandet auf dem Planeten Targ war es eure Aufgabe, die Gegend nach neuer Ausrüstung und diversen Gegenständen zu erkunden. Neben der Oberwelt warteten auch unterirdische Anlagen darauf, von euch durchsucht zu werden.

Schon die Version für den Commodore 64 überraschte: Novagen schaffte es, das aufwendiger Drahtgitter-Grafik basierende Spiel in ordentlicher Geschwindigkeit auf der 1-MHz-CPU laufen zu lassen. Bei den 264-Geräten lief der Hauptprozessor mit 1,7 MHz, es war also kein Wunder, dass es auf dem Plus/4 noch etwas flotter war – wenn auch nicht so schnell, wie man es hätte erwarten können: Es lief dort um etwa 25



» [Plus/4] Die Grafik war eine Meisterleistung.



» [Plus/4] Im Add-on *The Second City* wurde das Abenteuer fortgesetzt.

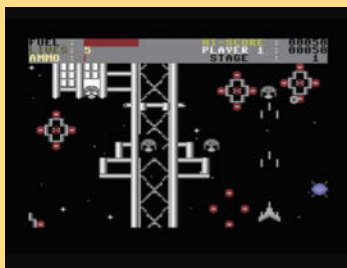
Prozent flüssiger. Besonders deutlich wurde das beim Crash in der Eröffnungssequenz, wenn Targ auf dem Bildschirm zu sehen ist und die Stadt ins Bild kommt. Die erweiterte Farbpalette des Systems trug gut zur Atmosphäre des Spiels bei.

Mercenary war auf dem Plus/4 ein Hit. Nachschub gab es durch die Erweiterung *The Second City*, die neue Schauplätze und Herausforderungen enthielt.

**RETRO
SLINKER**
» JET SET WILLY

■ ENTWICKLER: TYNESOFT ■ JAHR: 1986/86

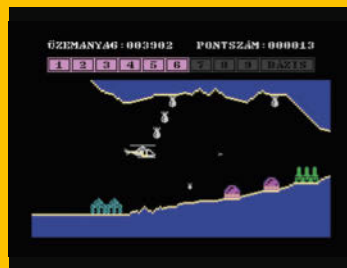
WIR SAGEN ES NUR UNGERN – aber die Plus/4-Version könnt ihr direkt die Toilette hinunterspülen. Trotz der 64 KB RAM fehlen viele Räume und Gegner des Originals, und die Treppen funktionieren auch nicht richtig.



» TERRA NOVA

■ ENTWICKLER: ANCO
■ JAHR: 1987

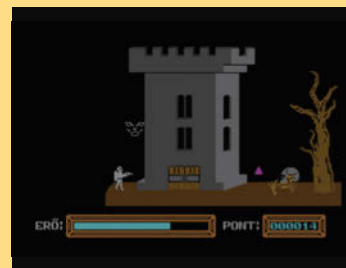
■ „Willkommen in Terra Nova, einer Reise ins Ungewisse“, tönt eine Stimme während des Ladevorgangs dieses vertikal scrollenden Shooters. Doch nicht nur die Sprachausgabe zeigt, dass die 64-KB- der 16-KB-Version überlegen ist. Das Scrolling ist schnell und butterweich, der Schwierigkeitsgrad allerdings immer noch unausgegoren – in den späteren Levels müsst ihr unablässig Munition und Treibstoff auffüllen, um zu überleben.



» SUPER COBRA

■ ENTWICKLER: OCTASOFT
■ JAHR: 1987

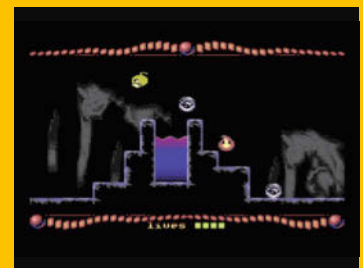
■ **Konamis Nachfolger zum Automaten** *Scramble* wurde in den frühen 80ern auf zahlreiche Plattformen portiert. Die Plus/4-Version vom ungarischen Entwickler Octasoft kam 1987 in den Handel, und obwohl es sich um keine offizielle Version handelt, ist sie extrem nah an der Automatenvorlage dran. Die Grafik, etwa das animierte Helikopter-Sprite, ist klasse. Wie im Original werden aber wohl nur die hartnäckigsten Spieler alle zehn Levels beenden.



» REALM OF DEMONS

■ ENTWICKLER: OCTASOFT
■ JAHR: 1989

■ **Dieses seltsame Werk** startet passend mit *A Day in the Life* von den Beatles. Denn auch der Spieler wird nach wenigen Minuten das Gefühl haben, sich in einem verrückten Traum zu befinden. Ihr steuert einen Astronauten mit Laserwaffe, reitet auf einem fliegenden Teppich, erkundet die Hölle und entkommt von einer Voodoo-Insel. Die Spielmechanik gibt sich mit ihrer Mischung aus Shooter und Puzzler im Vergleich geradezu traditionell.



» ADVENTURES IN TIME

■ ENTWICKLER: KICHY AND LUCA
■ JAHR: 2010

■ **Von den Besuchern** der Website Plus/4 World (www.plus4world.com) wurde dieser Homebrew-Plattformer zur Nummer 1 des Commodore gewählt. Auch uns hat das Spiel gefallen. Warum, ist nicht wirklich schwer zu verstehen: *Adventures in Time* hat eine durchweg hohe Qualität und demonstriert eindrucksvoll, zu welcher Grafik der Plus/4 tatsächlich in der Lage ist.



Von Winnie Forster

Commodore Serie 264

DIE FAKTEN

Die Entwicklung von TED, dem AV-Chip der 264-Serie zieht sich in die Länge, während es im Management kriselt. TED und darauf basierende Rechner sind längst überholt, als Firmenchef Jack Tramiel 1984 abgeht und Commodore durch die Amiga-Übernahme auf 16-Bit umstellt. „Der Plus/4 wurde von Marketing-Leuten und anderen furchtbar verstümmelt“, klagte Ingenieur Bill Herd. „Es war nicht Aufgabe der Ingenieure zu entscheiden, was produziert werden soll. Der C-116 bekam eine schlechte Tastatur, weil der Sinclair auch eine hatte!“

Der Aldi-Deal ist die konsequente Auslegung der Tramiel-Vision vom „Volkcomputer“ für die Masse: Basic-Rechner aus dem Supermarkt! Wahrscheinlich hat Uli Hoeneß (der nicht nur Fußballprofi und später -Manager ist, sondern auch Würsthersteller) als Aldi-Partner die Finger im Spiel. Der Trikotsponsor des Vereins, den Hoeneß über dreieinhalb Jahrzehnte zum erfolgreichsten der deutschen Kickergeschichte aufbaut, ist zwischen 1984 und 1989 Commodore – sodass FCB-Stars zeitweise im „Kiss me Amiga“-Trikot laufen.

Im Osten und im Süden Europas, vor allem in Ungarn, findet der Low-Budget-Rechner viele Freunde, die ihn mit Cracks und Demos, Anwendungen und Spielen unterstützen – bis weit in die 90er Jahre. Semiprofessionell und meist mit gehöriger Verspätung werden englische C64-, CPC-, ja gar Amiga-Hits wie *Defender of the Crown*, *Driller* oder *Speedball* für C16 und Plus/4 umgesetzt und verkauft. Ohne offizielle Lizenz und europaweit.

Das stolze C64-Erbe wird besser verwaltet durch Commodores C128, eine echte C64-Erweiterung mit Büro-Ambitionen, und später mit dem 16-Bit-Boliden A500. Ex-8-Bit-Profis von Commodore, die unter Tramiel desertieren, erfinden den Apple IIgs, einen Multimedia-PC mit mächtigem SID-Nachfolge-Chip. C16, C116 und plus/4 als C64-Updates dagegen sind eine Bruchlandung.



» Einen „Generationswechsel“ vermutet 1985 das renommierte *64er-Magazin* – und täuscht sich: Plus4 und seine Serie-264-Verwandten wie C16 bleiben als Murks-Mix aus Alt und Neu eine Fußnote.

Erst VC-20, dann C64 und später Amiga 500: Deutschland war fest in Commodore-Hand. Doch auch die erfolgsverwöhnte Firma leistete sich den einen oder anderen Rohrkrepierer – allen voran die 264-Serie aus C16, Plus/4 und C116.

Das Orwell-Jahr 1984 bildet Höhepunkt und Abschluss eines beispiellosen Booms der Heimcomputer, einem Run auf praktische Hardware für jedermann, wie wir ihn erst 30 Jahre später bei den Smartphones wieder erleben: 20 Hardware-Plattformen, allesamt untereinander nicht kompatibel, landen innerhalb zweier Jahre auf dem Markt und buhlen mit „64 KiloByte“, „mehr Farben“ oder „Drei Sound-Kanälen“ um Käufer.

In den USA ringen Apple, Atari und Commodore mit den ersten IBM- und Microsoft-PCs, in England tummeln sich Hardware-Eigengewächse und Familien von Acorn, Amstrad, Sinclair, Dragon und Oric. In Japan jagen sich NEC, Fuji, Sharp und nicht zuletzt das MSX-Konsortium (Panasonic, Sony, Sharp) Marktanteile ab. User, die ihr Geld in die falsche Marke investieren, stehen schon wenige Monate später ohne Software da. Der Rechnerkauf, für die meisten Einstieg in eine völlig neue Welt, will wohlüberlegt sein und wird – dank Preisen zwischen 400 und 4.000 DM – zur Qual der Wahl.

Wohl dem, der sich bereits auf eine funktionierende Computer-Marke festgelegt hat! In Deutschland fließt das meiste Taschengeld in Commodore-Rechner, erst VC-20, dann C64, später Amiga 500. Doch als der erste Amiga 1000 in den USA 1984 erscheint, kommen noch andere Commodore-Geräte neu auf den Markt. Denn der Amiga deckt nur das Hochpreis-Segment ab und ist selbst für Büros zu teuer. Deshalb tauchen zeitgleich die viel günstigeren Rechner der „Serie 264“ auf: kleine

8-Bit-Kisten, nicht unähnlich dem Dauerbrenner C64.

Als der Autor, damals als Z80-User bereits in festen Händen, in einem Computerladen nach der neuen Hardware im Schaufenster fragt, erlebt er eine hilflose Reaktion: Irgendwie besser als der C64 wären C16, C116 und Plus/4 – dann aber doch auch wieder nicht. Der Verkäufer, kaum älter als sein Kunde und mit diesem in vertrautem Software-Verhältnis, hält das jüngste Commodore-Werk für „so’n Zwischending“. Selbst das Topmodell Plus/4 hat nicht mehr Speicher als die C64-Grundausstattung, zwar 120 Farben, aber keine Sprites und auch keinen SID-Chip. Kompatibel zum erfolgreichsten Heimcomputer aller Zeiten sind die drei Modelle C16 (altes Brotkastengehäuse), C116 (schnittiges Gehäuse, Gummitasten) und Plus/4 (neues Gehäuse, solide Tasten) sowieso nicht.

Obwohl Commodore damals beliebtester Hardware-Bauer der Deutschen ist, obwohl Kingsoft Assembler-Spiele am Fließband produziert und Verlage wie Data Becker und M&T C16-Lehrbücher schreiben, und obwohl die Geräte 1986 flächende-

» Führende deutsche Verlage glauben zunächst an Serie 264.



» Der C116 hat keine soliden Tasten, sondern Mini-Gummis wie PC Jr. und ZX Spectrum.

DIE NEUEN COMMODORE MIKRO-COMPUTER – FÜR AUSBILDUNG, FREIZEIT UND BERUF



» Um vom Brotkasten-Erfolg etwas abzustauben, stellt der Werbeprospekt einen C64 zum Plus/4 – die beiden sind allerdings inkompatibel.

ckend in Aldi-Filialen auftauchen, spielen die meisten Deutschen lieber auf einem „echten“ Brotkasten oder bereits auf Amiga, Atari ST oder PC. Zu Preisen von anfangs 199 Mark, dann 159 Mark (für das kleinste Modell C16), die schnell in zweistellige Ramschregionen sinken, gehen in Deutschland mutmaßlich fast hunderttausend Serie-264-Kisten weg (davon 40 Prozent mutmaßlich bei Aldi), danach noch einmal ein paar Paletten nach Italien und in die IT-Entwicklungsländer Osteuropas. In Deutschland und Teilen Europas ist Serie 264 Nische – im Rest der Welt fast unbekannt.



» Kingsoft wirbt 1987 für „Meisterwerke deutscher Autoren!“ für Serie 264, Firmenchef Schäfer schreibt Anwendungssoftware für C16 und Plus/4.

Statt der bewährten Kombi aus MOS6510, VIC-II und SID-Soundchip verbaut Commodore eine ähnliche CPU (MOS-7501/8501) und dazu den „Text Editing Device“-Chip TED, der Grafik-, Sound- und



» Heute feiern Retro-Medien wie Videospielgeschichten.de C16-Obskuritäten. Im Bild *Ghost Town* von 1984, zu dem es ein modernes Windows-Remake gibt.

IO-Schaltkreise ökonomisch zusammenfasst, zum Zeitpunkt der Markteinführung aber schon angestaubt ist. Die Pixelauflösung ist identisch zu der des C64 (320x200), die Anzahl der Farben zwar höher, aber unnütz, weil dem TED Hardware-Sprites und -Scrolling fehlen. In Sachen Sound lässt TED Rauschen und Rechteck-Wellen aus zwei Kanälen hören, nicht das vielstimmige Synthie-Orchester des C64.

Die kleinsten Serie-264-Modelle, etwa ein Aldi-C16, besitzen nur 16 KB RAM, wie üblich nur teilweise für Basic-Programmierer greifbar. Zu allem

Unglück gibt Commodore auch die 9-poligen Atari-Buchsen auf, sodass kein normaler Quickshot-Stick an ein Serie-264-Gerät passt. Primärer Wechseldatenträger von C16 und C-116 ist die Datasette, das älteste Heimcomputer-Medium, langsam und unzuverlässig, und ein Grund wieso sich in Deutschland der C64 samt Floppy Drive 1541 durchsetzt, nicht der ZX Spectrum.

Und dann wäre dann noch die „Super-Software im Plus/4 – voll integriert“: Mit neuem Flachgehäuse, aber „echten“ Tasten ist Plus/4 das Highend-Modell der glücklosen Serie, wird mit Tabellenkalkulation, Dateiverwaltung und Grafikprogramm ausgeliefert, und hat als Einziger einen seriellen User-Port für die gute alte Commodore-Floppy –

ein kurioser Exot für anfangs über 500 Mark. Heute gibt's ihn und seine beiden kleinen Geschwister zu Preisen zwischen 20 (Flohmarkt) und 80 (eBay) Euro, teuer, wenn in zeitgenössischer Originalverpackung. Sammler können aus Komplettierungsgründen zugreifen – für Spieler aber bleiben C16 und Co. zurecht „Machinae Obscurae“.

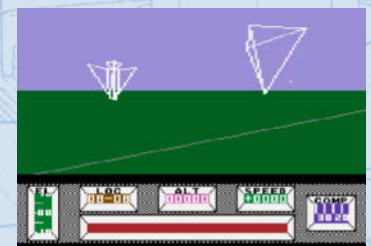
Bild- und Quellen-Verweise: Hardware-Fotos sind dem Buch „Spielkonsolen & Heimcomputer“ entnommen, technische Facts dem Buch „Volkcomputer“ (www.gameplan.de). Weitere Quellen: Plus4world.powweb.com, C16.c64games.de, Shaunsouthern.com.

TOP 3 FÜR C16, C116 UND PLUS/4



WINTER OLYMPIADE

■ Ab auf die Piste: Udo Gertz schreibt 1986 für Kingsoft das beste und mit Recht bekannteste Plus/4-Spiel *Winter Olympiade* und ein Jahr später die Frost- und Schnee-freie Variante *Sommer Olympiade*. Als Epyx-Clones mit sechs respektive sieben Disziplinen, niedlicher Grafik und technischem Pfiff werden die beiden Multiplayer-Turniere auch im Ausland gefeiert.



MERCENARY

■ Das SF-Flugspiel mit dem deutschen Untertitel *Flucht von Targsetz* auf 3D und ist kein C16-Original, sondern der Beweis, dass die Serie 264 Vektorgrafik kann, zumindest nicht schlechter als ein C64. Von Paul Woakes auf Atari 800 erstellt und (mutmaßlich von ihm selbst) auf TED-Hardware konvertiert, ist *Mercenary* der einzige namhafte Spieleklassiker ohne Abstriche für C16.



POD

■ Britische Entwickler ignorieren C16 und Plus/4, nur einer nicht: Shaun Southern alias Magnetic Fields bringt eine Handvoll fröhlicher Budget-Titel, darunter den Ballspaß *Trailblazer* und die *Centipede*-Verbeugung *Proof of Destruction*. *PoD* wird im August 1987 von Zzap64 mit der Traumwertung 92% versehen: „Besser als die C64-Version!“. Shaun wird ein Großer auf Amiga und entwickelt aus den 3D-Routinen des C16-*Formula One Simulator* die besten 16-Bit-Rennspiele; *PoD* ist als Minispiel in *Lotus III* versteckt.

Außen-seiter

Ist euch der erste Aldi-Computer, der C16, ein Begriff? Wollt ihr mehr erfahren über die Spiele des ziemlich unbekannten Nachfolgers des VC20 und „kleinen Bruders des C64“, zu dem er aber inkompatibel war? Dann haben wir eine besondere Außenseiter-Folge für euch!



TUBE RUNNER

■ ENTWICKLER: MARK ROGERS ■ JAHR: 1988



» Mit einer Laser-Pistole geht es gegen die unbarmherzigen Roboter.

■ Ihr erwacht orientierungslos. Die Stimme eures Meisters dröhnt noch in eurem Ohr: „Lauf, Tube Runner! Du wirst aus meinem Labyrinth eh nicht entfliehen, also lauf um dein Leben!“ Ihr richtet euch auf und bemerkt zwei Dinge: Das eiserne Gefängnis erstreckt sich meilenweit in beide Richtungen. Und: Ihr seid nicht allein. Irgendjemand oder irgendwas bewegt sich schnell auf euch zu. Das Schimmern polierten Stahls verrät, dass es ein roboterhaftes Wesen ist. Die Anzeige eurer Laser-Pistole flimmert. „Niedrig“ steht da. Ihr ergreift blindlings die Flucht durch den verchromten Irrgarten. Das Rohr nach unten erkennt ihr zu spät...

Die Landung ist schmerzhaft, aber immerhin verfolgt euch keiner mehr. Ganz in der Nähe fällt euch ein Munitionspaket für eure Waffe

auf. Mit fester Entschlossenheit und einer geladenen Waffe nehmt ihr die Aufzug-Plattform aufwärts, wo euer Roboterfeind zu einem neuen Angriff ansetzt. Diesmal seid ihr vorbereitet. Eure Laser-Geschosse erhellen das spärlich beleuchtete Rohr und bringen den Stahl zum Schmelzen.

Ihr nähert euch den qualmen- den Einzelteilen. Euch fällt etwas auf und die Anzeige eurer Pistole gibt Klarheit: Es ist ein großes Juwel und direkt daneben liegt ein Schlüssel. Eine Stimme donnert durch die Laut- sprecher des Labyrinths: „Ein Juwel? Du glaubst mit nur einem Juwel zu entkommen?“ Ein Lachen folgt auf die Ansage und verbreitet sich durch die Gänge. Ihr blickt auf die Uhr an eurem Arm. Sie zeigt die Zahl 50 an. Was sie bedeutet, wisst ihr nicht, nur, dass



» PETALS OF DOOM

■ ENTWICKLER: MICRO PROJECTS ■ JAHR: 1985

■ Eure Mission, außerirdisches Pflanzenleben im Weltall zu beobachten, geht schief. Ihr findet euch in einer Ansamm- lung unterirdischer Räume wieder, wo hungrige Kreaturen die Pflanzen auffressen, die ihr untersuchen solltet. Angriffe mit eurer Laser-Waffe und Ausweichaktionen per Jetpack verbrauchen Energie, mit der ihr aber auch die Flora sprie- ßen lasst. Die Pflanzen blockieren daraufhin Energiebarrieren und öffnen euch so Wege in neue Räume. Die Action in diesem an sich simplen Shooter ist überraschend raffiniert, schnell und befriedigend. Dieser Titel sieht außerdem für C16-Verhältnisse toll aus und die Sound-Effekte erinnern an ver- gleichbare Arcade-Spiele.



» PROSPECTOR PETE

■ ENTWICKLER: DOUG TURNER ■ JAHR: 1986

■ Wie der Name schon verrät, spielt ihr Pete, einen Prospektor (Goldgräber), der unter der Erde nach Gold, Mineralien und Öl sucht. Der Witz ist nun bei diesem C16-Titel, dass überall, wo ihr grabt, Wasser in die Mine eindringt. Zudem flüchtet ihr vor rotäugigen Mutanten oder erwehrt euch ihrer mit Dynamit- stangen. Ihr dürft euch erst zurück an die Oberfläche graben, wenn ihr genügend Bodenschätze eingesam- melt habt. Danach geht es gleich wieder unter die Erde. *Prospector Pete* sieht nicht sonderlich hübsch aus, die Grafik passt aber zum wohlüberlegten Game- play. Der Schwierigkeitsgrad steigt gemächlich an, wodurch der Frust sich in Grenzen hält.

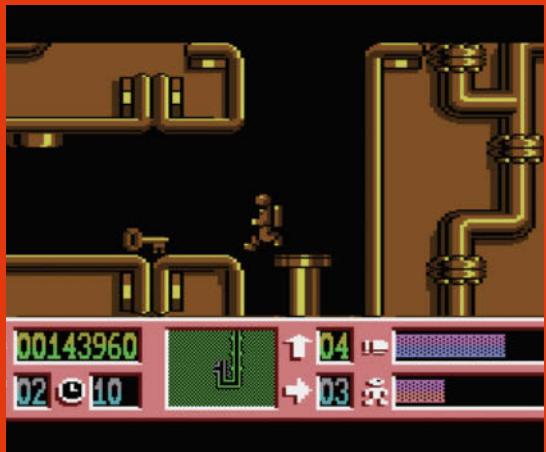


» TYCOON TEX

■ ENTWICKLER: ANTHONY J. CLARKE ■ JAHR: 1985

■ In dieser seltsamen Zukunftsvision patrouilliert ein Cowboy, bewaffnet mit einem Colt, entlang seiner Öl-Pipeline. Diese verläuft durch Wüsten und Eisgebiete, die nur so vor Aliens, Kampfjets und Bomben strotzen. Genauso gefährlich ist die Pipeline selbst – ihr sterbt, wenn ihr in einen Riss fällt. Springt ihr über eine Spalte hinweg, lässt der Öldruck nach. Je schneller ihr lauft, desto stärker steigt er an. Ist kein Druck mehr vorhanden, zieht sich der Held aus dem Ölgeschäft zurück. *Tycoon Tex* ist ein ziemlich gutes, aufgrund einer steilen Lernkurve aber auch extrem forderndes Actionspiel mit solider Grafik und geschmeidigen Animationen.

» [C16] Mit einem beherzten Sprung geht es Richtung Schlüssel.



» [C16] Auf der Flucht vor einem Roboter rennt ihr zum Aufzug.



» SYSTEM-INFOS

- Der C16 ist mit zwei weiteren Commodore-Computern verwandt: dem büroorientierten Plus/4 und dem C116 mit gummierten Tasten.
- Er war als Nachfolger des VC20 gedacht und zum C64 nicht kompatibel.
- In den USA war der C16 nicht mal ein Jahr auf dem Markt. In Europa war er erfolgreicher.
- Mit einem Upgrade laufen viele Plus/4-Spiele.

eure Freiheit davon abhängt, so viele Juwelen wie möglich zu sammeln. Euer trotziger Kampfschrei erfüllt das Labyrinth: „Dann los, Tube Master!“

Auf den ersten Blick wirkt *Tube Runner* wie ein Sammel-spiel mit Plattform-Elementen. Die Schlüsselmechanik des Spiels verändert das Gameplay aber drastisch: Während ihr euch ganz normal und wie erwartet nach rechts und links bewegt, sind Bewegungen nach oben und unten aufgrund der Gravitation schwerer. Um einen höher gelegenen Abschnitt zu erreichen, macht ihr Gebrauch von einer Aufzug-Plattform. Um herabzusteigen, springt ihr in Rohre, die nach unten führen. Dieser besondere Touch wird durch die eingeschränkte Verfügbarkeit von Energie, Zeit und

Munition ergänzt. Die Suche nach neuen Vorräten ist überlebenswichtig. Die Roboter, die sich im Chromlabyrinth herumtreiben, verfolgen euch unermüdlich. Nach dem ersten Treffer mit der Pistole teilen sie sich in mehrere Gegner auf. Erst weitere Schüsse erledigen sie vollständig. Ihr scheint nie genug Zeit zu haben, um einen Level abzuschließen. Außerdem verliert ihr bei der verzweiferten Suche nach Schlüsseln, Munition und Energie schnell die Orientierung in den verwinkelten Gängen.

Spartanische Sound-Effekte sorgen für eine angespannte und klaustrophobische Atmosphäre. Die einfarbige Grafik verpasst dem Spiel einen schönen, reduzierten Look, was den Eindruck der Einsamkeit stärkt. Wir sollten nicht unerwähnt

lassen, dass sich *Tube Runner* unglaublich schnell spielt. Diesen Commodore-16-Titel solltet ihr gespielt haben!

» [C16] *Tube Runner*: Gleich gehört noch ein Juwel euch.



» VIDEO MEANIES

■ ENTWICKLER: TONY KELLY ■ JAHR: 1986

■ **Nichts ist nerviger**, als nach dem Schlafengehen festzustellen, dass der Fernseher noch läuft. Wie muss sich also erst ein exzentrischer Milliardär fühlen, bei dem in jedem Raum seines riesigen 80er-Jahre-Schlusses ein Fernseher und Videorekorder steht? Ihr steuert einen Roboter, der das lästige Ausschalten für ihn übernimmt. Dummerweise treiben sich auch seltsame Gestalten in dem dunklen Anwesen herum. Nur eine Berührung reicht aus, um den Helfer aus Metall lahmzulegen. Die Mischung aus fiesem Puzzle-Spiel und rasantem Shooter ist sehr gut gelungen. Die Spielmechanik ist auf die Stärken der C16-Hardware ausgerichtet.



» BUBBLE TROUBLE

■ ENTWICKLER: KEITH HARVEY ■ JAHR: 1986

■ **Eine Luftblase** hat es in der Badewanne nicht leicht. Das wird euch schnell klar, denn Shampoo und Nagelbürste haben es auf euch abgesehen. Allein die Seife, aus der ihr entspringen seid, steht auf eurer Seite. Die einzige Überlebenschance liegt – extrem ausgedrückt – im Kannibalismus! Ja, ihr „fresst“ euresgleichen auf, um größer zu werden und dem nassen Albtraum zu entweichen. Das eingeschränkte Spielfeld ergänzt das risiko- und erfolgsbasierte Gameplay. So ergibt *Bubble Trouble* ein süchtig machendes Spiel. Sprites in kräftigen Pastellfarben und ein angenehmer Sound runden das schwere, aber facettenreiche Spiel ab.



» DORK'S DILEMMA

■ ENTWICKLER: ANTHONY J. CLARKE ■ JAHR: 1985

■ **Als Weltraumreisender** legt ihr eine Bruchlandung auf einem Planeten hin. Während ihr ohnmächtig seid, nehmen die Einwohner euer Raumschiff auf der Suche nach Einzelteilen auseinander. Zum Glück haben sie die Zeitbomben übersehen. Ihr packt sie in euren Rucksack und folgt den Spuren der Plünderer in ein unterirdisches Lager. Dort aktiviert ihr den Timer einer Bombe und geht in Deckung. Strategisches Vorgehen ist in diesem Spiel ganz wichtig. Die Herausforderung besteht darin, dem Sprengradius der Bombe zu entkommen und gleichzeitig so viele Aliens wie möglich mit der Explosion zu erwischen. Je nach Beschaffenheit des Gebiets fällt der Radius anders aus.

Außenreiter

AUTO ZONE



» [C16] Timing und Geschwindigkeit sind bei Sprüngen zu beachten.

■ ENTWICKLER: KEITH HARVEY ■ JAHR: 1987

■ **Ganz in Ruhe umkreist ihr mit eurem Raumschiff einen verwaist geglaubten Mond. Entgegen aller Erwartungen stellen die Scanner eures Gefährts plötzlich Lebenszeichen fest. Ihr folgt den klaren Vorschriften: Neues Leben muss erforscht werden – auch wenn die Akte über den Himmelskörper nichts Positives verheißt.**

Mehrere Erkundungs sonden wurden schon losgeschickt und keine ist zurückgekommen. Noch schlimmer: Von eurem Landeplatz aus müsst ihr mit dem Buggy durch widriges Terrain fahren, um die neue Lebensform zu erreichen und eure Mission zu erfüllen. Lasst euch nicht von den bunten Farben oder dem eingängigen Soundtrack täuschen, denn selbst ein flüchtiger Blick hinter die Fassade offenbart ein teuflisch

schweres Spiel. Ihr betrachtet euer Gefährt von der Seite und steuert es von rechts nach links durch eine Reihe Mond-Levels. Jede Berührung mit der Mondoberfläche führt unweigerlich zur Explosion. Deshalb springt ihr immer von einem zum anderen Pfeiler, von einer Plattform zur nächsten. Pixelgenaue Sprünge und die richtige Einschätzung der Geschwindigkeit sind dazu nötig. Dass eine solche Spielmechanik schnell frustrieren kann, wissen wir aus vielen anderen Spielen nur zu gut. In *Auto Zone* werdet ihr euch für die zahlreichen und unvermeidbaren Tode aber meist selbst die Schuld geben, da die Steuerung sehr direkt ist. Erst wenn ihr die Levels auswendig lernt, eine Menge übt und auch das Glück auf eurer Seite ist, habt ihr eine Chance, die unbekannte Lebensform zu erreichen.

» DINGBAT

■ ENTWICKLER: SHAUN SOUTHERN ■ JAHR: 1988

■ In diesem „Einer gegen alle“-Szenario schnappt ihr euch ein Jetpack und eine Laserkanone, um euch gegen feindliche Schiffe, Panzer und Helikopter zur Wehr zu setzen. Ein Shoot-em-up, das süchtig macht.



» LIBERATOR

■ ENTWICKLER: D. R. GAMON ■ JAHR: 1987

■ *Uridium* war die eindeutige Inspiration dieses Spieles. Im Vergleich schneidet *Liberator* gar nicht schlecht ab. Neben guten Reflexen solltet ihr auch ein bisschen strategisches Denkvermögen mitbringen.



» OBLIDO

■ ENTWICKLER: PROBE SOFTWARE ■ JAHR: 1986

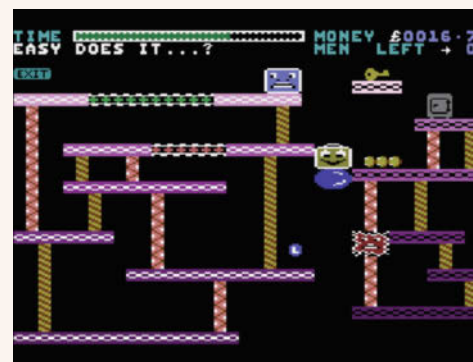
■ In einem Land der abstrakten Farben und Formen erfüllt ein Druider pflichtbewusst seine einprogrammierte Aufgabe: Er soll neun Quadrate in vier Farben in die farblich passenden Bereiche des Spielfelds bewegen. Erschwert wird die Aufgabe durch die sogenannten „Sünder“. Die fiesen Vierecke jagen den Druiden und schießen mit Elektrizität nach ihm. Entweder der Protagonist erwidert das Feuer, oder er zerquetscht seine Gegner zwischen den farbigen Blöcken. All das kostet wertvolle Zeit im Kampf gegen die Uhr, die im Hintergrund gnadenlos heruntertikt. Schnelles Handeln ist in diesem Denkspiel überlebenswichtig.



» ZOLYX

■ ENTWICKLER: ZOLTÁN TASS ■ JAHR: 1987

■ Auf einer zweidimensionalen Fläche, wo kleine Punkte die dominierende Spezies sind, kämpft *Zolyx* um Landgewinn. Er beansprucht ein Gebiet, indem er rechteckige Flächen in seiner Clan-Farbe blau markiert. Seine Rivalen, die unter der Farbe Schwarz kämpfen, wollen den mutigen blauen Punkt natürlich daran hindern. Ein Gegner greift *Zolyx* an, sobald er versucht, einen Abschnitt einzunehmen. Der andere bewacht die vier Eckpunkte eines Gebietes. Hat *Zolyx* drei Viertel der Gesamtfläche eingenommen, wird seine Autorität respektiert. Obwohl das Gameplay sehr stark an *Qix* erinnert, sorgen die unberechenbaren Punkte in *Zolyx* für eine andere Spielerfahrung als in der Automatenvorlage.



» FINGERS MALONE

■ ENTWICKLER: DOUG TURNER ■ JAHR: 1986

■ Es gibt keine Ehre unter Dieben, heißt es. *Fingers Malone* ist dafür ein Beispiel: Er hat erfahren, wo eine kriminelle Bande ihre Beute der letzten Banküberfälle versteckt hält, und will sie nun um die Schätze erleichtern. Das ist aber einfacher gesagt als getan, denn der Großteil der Beute ist in mehreren Safes gelagert. Die Schlüssel dazu klaubt ihr den Bandenmitgliedern quasi direkt unter der Nase weg. Dieser farbenfrohe Plattformer fordert eurem Charakter einiges an Beweglichkeit ab. Die hartnäckigen Widersacher und schwer zu erreichenden Gegenstände ergeben eine fordernde, aber faire Mischung aus Sammelspiel und Plattformer.

TIME SLIP

■ ENTWICKLER: HUDSON SOFT ■ JAHR: 1990

■ Aus unbekannten Gründen hat ein despotischer Herrscher mit Hilfe von 36 Zeitkugeln die drei Zeitzonen seines abtrünnigen Planeten durcheinander gebracht. Und zwar nicht nur zueinander, sondern auch im Hinblick auf das restliche Universum.

Die Konsequenzen sind gravierend: Auf lange Sicht wird die Destabilisierung der Zeitachse zur Zerstörung des Planeten führen. Im Verborgenen instruiert ein Geheimdienst – der sich Gerüchten zufolge Time Force nennt – den besten Kampfpiloten, U-Boot-Kapitän und Jetpack-Soldaten. Die Wissenschaftler der Time Force haben spezielle Raketen entwickelt, um die seltsamen Zeitkugeln zu zerstören. Sie müssen aber aus nächster Nähe abgefeuert werden. Die Aufgabe des Trios ist also klar: In der Luft, am

Boden und unter Wasser kämpfen sie sich durch feindliche Linien hindurch und nehmen schließlich die Ziele unter Beschuss. Anstatt die Levels nacheinander anzugehen, sind alle drei gleichzeitig in Form eines geteilten Bildschirms zu sehen.

Während ihr in einem Bildschirmdrittel kämpft, steht in den anderen beiden Bereichen die Zeit still. Aus der Aufteilung ergibt sich ein extrem eingeschränktes Spielfeld. Gegner sind natürlich nicht zu knapp vertreten. Sie nehmen euch unter Beschuss oder bringen euch mit Kamikaze-Angriffen aus dem Konzept. *Time Slip* verlangt euch überlegte und präzise Manöver ab, da jede Berührung mit dem Feind die Zeit zur Missionserfüllung reduziert. Läuft die Zeit ab, scheitert die Mission.



» [C16] Kämpfen wir im Jet, pausieren die beiden anderen Zonen.

» JET BRIX

■ ENTWICKLER: SHAUN SOUTHERN ■ JAHR: 1986

■ Eine Mischung aus *Jet Pac* und *Tetris* ist nicht unbedingt erfolversprechend. Dass sie funktioniert, beweist diese motivierenden Shooter-Stapelspiel-Kreuzung.



» MONKEY MAGIC

■ ENTWICKLER: JOHN P. SHAY ■ JAHR: 1985

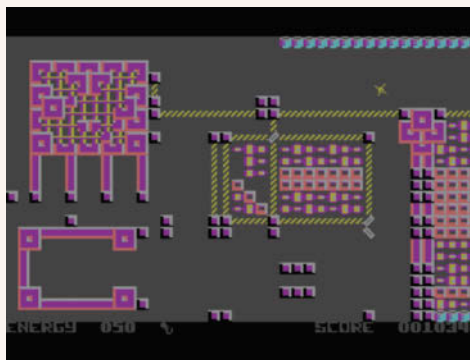
■ Genauso wie Monkey, der Held der gleichnamigen Kult-TV-Serie aus Japan, fliegt und kämpft ihr in diesem frenetischen Shoot-em-up auf Wolken.



» MAYHEM

■ ENTWICKLER: EVAN PARTON ■ JAHR: 1984

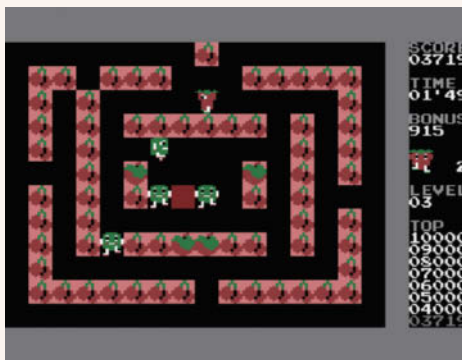
■ Eure Aufgabe ist es, eine Gruppe lästiger Aliens einzufangen. *Mayhem* ist eine gefällige, aber repetitive Highscore-Jagd.



» SPORE

■ ENTWICKLER: JIM BAGULEY ■ JAHR: 1987

■ Eigentlich sollte es für die genetisch veränderten Sporen unmöglich sein, ihren hermetisch abgeriegelten Behältern zu entfliehen. Irgendwie haben sie aber doch das Labor kontaminiert und keine Überlebenden hinterlassen. Die Fässer mit dem Pestizid gegen die Pollen befinden sich noch im Labor. Vom Eingang des Quarantänebereichs aus begeben ihr euch auf die Suche danach und hofft, dass eure Waffe gegen die Sporen funktioniert. Obwohl ihr in *Spore* von oben auf das Geschehen herabblickt und es auch Monstergeneratoren gibt, spielt es sich doch ganz anders als *Gauntlet*: Angriffe verlaufen hektischer und die Spielumgebung ist beengter.



» TUTTI FRUTTI

■ ENTWICKLER: SHAUN SOUTHERN ■ JAHR: 1985

■ In diesem Spiel kontrolliert ihr nicht irgendeine Erdbeere, sondern die Super-Erdbeere persönlich. Eure Aufgabe: Rettet die Kirschen aus dem Obstgarten, die dort von den sauren Äpfeln gefangen gehalten werden. Ihr seid zwar zahlenmäßig unterlegen, besitzt aber ein paar Spezialfähigkeiten.

Zum Beispiel Kerne, die an Objekten abprallen und die Äpfel ausschalten. Oder „Super Stärke“, mit der ihr eure Früchtefeinde zerquetscht. *Tutti Frutti* ist ein raffiniertes Spiel von Shaun Southern. Als Inspiration diente ganz offensichtlich *Mr. Do!* Wir würden aber eher von einer „Interpretation“ als einer „Kopie“ sprechen.



» RESCUE FROM ZYLON

■ ENTWICKLER: MARK J. MOORE ■ JAHR: 1985

■ Die Bergwerke des Planeten Zylon sind berüchtigt dafür, zu überfluten. Die kostbaren Steine und Metalle darin versprechen aber unvergleichbaren Reichtum. Es ist also kein Wunder, dass euch schon bald ein Notruf auf der Brücke eures Luftschiffs erteilt: Eine Gruppe Geologen ist durch das steigende Wasser eingeschlossen. Ihr seid die einzigen möglichen Retter in der Nähe und nehmt euch der lebensgefährlichen Aufgabe an. In der Mine trotz ihr den engen Gängen und der Säure, die von der Decke tropft. *Rescue from Zylon* ist ein solides Rettungsspiel, das euch Präzision bei der Navigation durch die klaustrophobischen Räume abverlangt. Die Grafik ist C16-typisch simpel, aber effektiv.

Commodore C64GS: die C64-Spielkonsole



» [C64GS] Das von *Shadow Of The Beast* inspirierte *Wrath Of The Demon* bot 12 Scroll-Ebenen.



DIE FAKTEN

Schätzungen ergeben, dass Commodore gerade mal 20.000 von 80.000 produzierten C64GS-Konsolen verkaufte, verglichen mit weltweit rund 15 Millionen verkauften C64. Übrige Bauteile wurden später für die Produktion des C64C verwendet.

Angeblich sollen in Irland sogenannte C64GS-Systeme – ein GS mit einer richtigen Tastatur – verkauft worden sein.

Wer das C64GS ohne eingestecktes Modul anschaltete, sah keinen blauen Begrüßungsschirm mit Blinken-Cursor, sondern eine kleine Animation, die nach einem Modul verlangte.

Zusätzliche Systemsoftware im ROM des C64GS konnte Dropdown-Menüs erzeugen, was aber niemand nutzte: Dadurch wären die Module inkompatibel zum C64 geworden.

Das TIB Ultimate Diskdrive nutzte 3,5-Zoll-Disketten und konnte über den Modulschacht des C64GS angeschlossen werden.

Statt der versprochenen „100 Module bis Weihnachten“ erschienen insgesamt nur 27 Module für C64GS, drei Titel des obskuren norwegischen Studios Silverrock schon mitgezählt.

Zum Start kostete die Konsole 99 Pfund, damals etwa 280 DM, was 2013 inflationsbereinigt ungefähr 230 Euro entspricht. 18 Monate später zahlte man nur noch 20 Pfund. Heutige Sammlerpreise samt Verpackung beginnen ab 100 Pfund, also bei etwa 85 Euro.

Die internationalen Niederlassungen von Commodore heckten oft eigene Projekte aus. So erfand Commodore Japan den Ultimix, der auf den Original-Chips des C64 basierte und Spiele von Modulen einlas, durch seinen geringen Speicher und seine Folientastatur jedoch zum Flop wurde. Commodore Deutschland veröffentlichte 1989 ein Bundle aus C64, Joystick und drei Spielen auf einem Modul. Diese Idee wollte Commodore UK noch verbessern: Der C64GS bestand aus der normalen Hauptplatine in einem neuen Gehäuse, aber ohne Keyboard, Disk-Anschluss und einiges andere. Spiele gab es nur auf Modulen. Anders als bei Amstrads verbesserter „Plus“-Serie sowie GTX4000-Konsole blieben die bewährten Grafik- und Soundchips (VIC und SID) unverändert.

Größtes Problem bei der Entwicklung des C64GS: Während man mit Tricks die 64 KB Speicher des C64 nahezu vollständig ausnutzen konnte, waren C64-Module auf 16 KB beschränkt. Darum rief Commodore UK im Januar 1990 einen Experten zu Hilfe: John Twiddy war durch sein Grafikepos *The Last Ninja* berühmt, aber auch für den Cyberload-Schnelllader und das *Trilogic Expert*-Modul. Mit seiner neuen Firma Vivid Image schuf er einen Modul-Prototyp, der es auf ungeheure 512 KB brachte, theoretisch waren sogar 2 MB möglich. Der Trick: Speicherbank-Wechsel, wie sie auch schon das NES verwendete.

Für Spielepublisher klang Commodores Angriff auf Nintendo aus mehreren Gründen durchaus reizvoll. Erstens verlangte Commodore keine Lizenzgebühren für die Module, zweitens gab es kein Limit, wie viele Spiele ein Hersteller pro Jahr herausbringen durfte. Drittens wussten die Entwickler längst, wie man für den C64 programmierte. Viertens waren Module viel schwerer zu kopieren als Kassetten und Disks, und man konnte sie, fünftens, zu einem höheren Preis verkaufen. Eine Menge sprach also für das C64GS, zumal Commodore im Sommer 1990 auf der Londoner ECTS versprach, dass bis Weihnachten 100 Modul-Spiele fertig würden.



1990 versuchte sich Commodore an einer C64-Variante, die aus dem erfolgreichsten Heimcomputer eine Spielekonsole machte. **Retro Gamer** zeichnet das Scheitern des C64GS nach.

Dem C64GS wurden ein Modul mit vier Spielen sowie ein Annihilator-Joystick beigelegt, beides in denselben Creme- und Rottönen wie die Konsole selbst. Unter den vier Spielen stach der Fußball-Klassiker *International Soccer* heraus. Da dem C64GS eine Tastatur fehlte, war die Menüsteuerung von Funktionstasten auf Joystick geändert. *Flimbo's Quest* war ein hübsches Hüpfspiel von System 3, *Klax* ein Arcade-Puzzler von Domark. Drei Viertel des Modul-ROMs belegte *Fiendish Freddie's Big Top O' Fun*. Der Mix aus Zirkus-Minispielen und schwarzem Humor machte auf dem C64GS dank des sofortigen Ladens vom Modul viel mehr Spaß als in der Disk- oder gar Tape-Variante.

Der britische Magazinmarkt reagierte interessiert, obwohl 1990 der C64 seinen Zenit schon überschritten hatte. Das altherwürdige Heft *Zzap!* berichtete regelmäßig über die Konsole und beschloss, ab 1991 wieder C64-exklusiv zu werden. Die erste Ausgabe von *Commodore Format* stellte das C64GS mit einer großen Ausklapp-Seite vor. Dieser Hype entstand auch, weil einige große Namen für die Konsole angekündigt waren. So glaubte man, dass wegen dem „Sofortladen der Amiga-Grafikkaller *Shadow Of The Beast* gut auf das C64GS konvertierbar sei (eine später im Umlauf befindliche Disk-Raubkopie hatte tatsächlich unerträgliche Ladezeiten).

Die größte Unterstützung für das C64GS kam von Ocean, die auch schon für Amstrads GX4000-Konsole ein eigenes Entwicklungssystem entworfen hatten. Eine angepasste Version von Paul Hughes' *Freeload-Tool* holte sich neue Daten in dem Moment, in dem sie gebraucht wurden, vom Modul. Die schwarzen Verpackungen der Spiele erinnerten die Käufer daran, dass die Module auch mit dem normalen C64 kompatibel waren. Anders



» Simon Quernhorsts R8ro packte acht kleine Spiele auf ein Modul.

die Werbeanzeigen für C64GS-Spiele: Dort sollte der Begriff „8 Meg Module“ die Fans täuschen, obwohl das ROM tatsächlich nur 8 MBit, also 1 MB, groß war.

Das war jedoch mehr, als auf zwei doppelseitige C64-Disks passte. *Navy SEALs* nutzte den Extraspeicher für zusätzliche Bitmap-Grafiken. *Chase HQ II* verwendete den „echten“ zusätzlichen Feuerknopf des Annihilator-Joysticks (viele C64-Joysticks boten zwar zwei Feuerknöpfe, die aber denselben Code ans System schickten) für den Nitro-Boost. Die seltsamste C64GS-Anpassung war *Double Dragon*, eine Neufassung des bekannten Automatenspiels: Sie lud spezielle Gegnertypen nach, während ein Level gespielt wurde. Domark brachte Module zu drei seiner Arcade-Umsetzungen, wobei nur *Cyberball* das Format wirklich nutzte (für eine größere Spielerliste).

System 3 versprach verbesserte Versionen alter und neuer Titel, doch *Last Ninja Remix* war nur *Last Ninja 2* mit neuer Statusleiste, neu abgemischter Musik und einem neuen Intro. *Myth: History In The Making* erschien als Modul, doch seine Fortsetzung *Dawn Of Steel* wurde nie fertig. Auch das ersehnte *Last Ninja 3* gab es nie für C64GS, sondern nur auf Tape und Disk.

Der Hype währte nur kurz: Nintendos NES und Segas 16-Bit-Konsole Mega Drive erwiesen sich als übermächtige Konkurrenz im Konsolenmarkt. Die Händler reduzierten bald den Preis für den C64GS, die Entwickler stoppten ihre Projekte dafür, darunter die geplante Umsetzung von *Star-glider 2*. Der schnelle Misserfolg machte sowohl die Konsole selbst als auch ihre Module zu Sammlerobjekten. Hacker konvertierten das C64GS durch Hinzufügen von Tastatur und Disklaufwerk praktisch wieder zurück in einen C64, was den eigentlichen Grund für den Misserfolg entlarvt: Niemand brauchte das C64GS wirklich, und so stellt es nur eine Fußnote in der Erfolgsgeschichte des Commodore 64 dar.



» Pang war eine von mehreren sehr guten Ocean-Konvertierungen.



» Dieses Logo prangte auf dem C64GS.

TOP 3 FÜR C64GS



BATTLE COMMAND

■ Realtime Software nutzte das Modul, um 3D-Datentabellen zu speichern, wodurch es möglich wurde, die Amiga-Panzersimulation auf dem C64 und C64GS mit gefüllten Vektoren zu spielen.



POWERPLAY

■ Diese Sammlung von The Disk Company enthielt drei tolle Spiele: Core Designs kniffligen Plattformers *Rick Dangerous*, Geoff Crammonds Klassiker *Stunt Car Racer* und das Fußballspiel *MicroProse Soccer* (ohne die Hallenfußball-Variante).



TOKI

■ *Pang* und *Space Gun* waren exzellente Arcade-Ports von Ocean, doch beide verblassten vor dem schweren *Toki* mit seinem spuckenden Affen und den riesigen Bossgegnern (ebenfalls von Ocean).

Retro Gamer abonnieren und Zeitreise antreten!



Willkommen in der Welt der Classic Games, wo Computer- und Videospiele viel Kreativität und Spielspaß versprochen – und bis heute halten. Wenn Sie Retrospiele faszinieren und Ihnen bei Super Mario, Mega Man oder Tomb Raider ganz warm ums Herz wird, sind Sie bei Retro Gamer richtig. Wir stellen Spiele, deren Entwickler und Plattformen vor. Bei Retro Gamer finden Sie Screenshots, Fakten, Tipps und mehr zu den Hits von damals. Seien Sie retro und reisen Sie mit uns zurück in die Zeit, wo Spiele noch schnörkellos und fantasievoll waren.

RETRO GAMER IM ABO LESEN UND VORTEILE SICHERN!

- **15 % ERSPARNIS** gegenüber dem Kioskpreis – 4 Ausgaben zum Vorzugspreis von 43,80 Euro (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)
- Inklusive **Dankeschön-Geschenk**
- **Portofreie** Lieferung

HIER BEQUEM BESTELLEN:

- ONLINE:** www.emedia.de/abo
- TELEFON:** (0541) 800 09 126 werktags von 8-18 Uhr
- POST:** eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
- E-MAIL:** rg-abo@emedia.de

GRATIS FÜR SIE ALS DANKESCHÖN:

T-Shirt mit kultigem Aufdruck
(nur so lange der Vorrat reicht)



3-Monats-Abo GamersGlobal

3 Monate kostenlos (ohne automatische Verlängerung) das Online-Abo von GamersGlobal.de nutzen, dem Spiele-Magazin für Erwachsene. Als Abonnent sehen Sie exklusiv „Die Stunde der Kritiker“ mit **Heinrich Lenhardt** und **Jörg Langer**.
Hinweis: Das kostenlose 3-Monats-Abo gibt es nicht für bestehende GamersGlobal-Abonnenten.

15% ERSPARNIS IM ABO GEGENÜBER DEM EINZELKAUF!



X Ja, ich will das Jahresabo Retro Gamer und erhalte 4 Hefte versandkostenfrei für nur 43,80 Euro pro Jahr. (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)

Coupon ausfüllen und per Post an eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

Vorname

Straße, Haus-Nr.

Telefon

Name

PLZ, Ort

E-Mail

Ja, ich bin einverstanden, dass mich die eMedia GmbH per ☐ E-Mail ☐ Telefon über Zeitschriften und Angebote informiert. Meine Einwilligung kann ich jederzeit widerrufen. Dazu genügt eine formlose Nachricht an marketing@emedia.de

Datum, Unterschrift

METROID PRIME

Nachdem die 2D-Vorgänger zusammen mit *Castlevania* längst zum Synonym für ein eigenes Untergenre („Metroidvania“) geworden waren, eroberte Heldin Samus vor 25 Jahren auf dem GameCube die 3. Dimension.

RESIDENT EVIL

Kürzlich erschien mit *Resident Evil 7* der neueste Teil dieser Survival-Horrorserie – und war trotz VR-Unterstützung näher am allerersten Teil als alle anderen Nachfolger. Wir werfen einen langen, furchtsamen Blick auf das Original.



DISCWORLD

Terry Pratchett weilt schon seit zwei Jahren nicht mehr unter uns, doch seine Scheibenwelt-Romane leben fort. Und auch ein Psygnosis-Adventure, das den skurrilen Charme der Vorlage trefflich einfiel. Wir spüren als Magier Rincewind dem Spiel und seiner Entstehung nach.



Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der

Themen, die wir für die 196 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).

TOMB RAIDER

Ist es wirklich schon so lange her? Auch wenn es bereits vorher vereinzelt weibliche Videospiel-Helden gegeben hat, stellte doch Lara Croft den wahren Startschuss für die beginnende Gleichberechtigung dar. Mit zwei Pistolen gleichzeitig ...



REDAKTION

Hans-Pinsel-Straße 10a, 85540 München
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-0
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTL EITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de

Benjamin Braun, Jörg Langer, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Jonas Schramm, Thomas Stuchlik, Christoph Vent

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE

Roland Austinat, Winnie Forster, Knut Gollert, Michael Hengst, Jörg Langer, Heinrich Lenhardt, Anatol Locker, Mick Schnelle

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

FREIE MITARBEIT
Simone Baruschka

VERLAG

eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH,
Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover,
www.emedia.de

HERAUSGEBER

Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER

Dr. Alfons Schröder, Jörg Mühle

VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL

Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

DRUCK

Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG,
Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF

VU Verlagsunion KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 3019 1800
Telefax: +49 (0) 40 3019 145
E-Mail: info@verlagsunion.de,
Internet: www.verlagsunion.de

EINZELPREIS

Deutschland €12,90, Österreich €14,20
Schweiz sfr 25,80, Luxemburg €14,85

ABONNEMENT-BESTELLUNG

eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541 / 80009 126
Telefax: +49 (0) 541 / 80009 122
E-Mail: rg-abo@emedia.de
Internet: shop.heise.de/rg-abo-shop-flexabo

ABONNEMENT-Preis (1 JAHR, 4 AUSGABEN)
Deutschland €43,80, Österreich €48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU €50,50

FOTOGRAFIE

Future Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Printed in Germany.
Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE

Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Future Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581



Copyright © 2017 Future Publishing Limited
www.futurepubl.com



SEI GNADENLOS



#DominateTheGame

Stell dich der Herausforderung der neuesten AAA-Games mit einer wahnsinnigen Performance, die dich zu Höchstleistungen antreibt. Mit mächtiger Hardware und einem bedrohlichen Design. Gib dich nicht mit weniger ab.

MEHR GAMING: hp.com/go/gaming

OMEN by 

Das bislang beste Windows für Gaming.

 Windows

Microsoft und Windows sind eingetragene Marken bzw. Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Bildschirmdarstellungen simuliert; Änderungen vorbehalten. Apps separat erhältlich, Verfügbarkeit variiert. © Copyright 2016 HP Development Company, L.P.